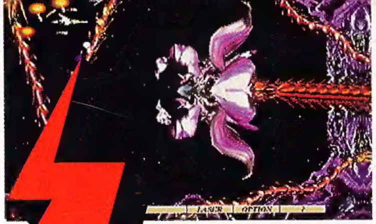
平成10年10月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第28号通巻237号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
October 30 No.237



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST



SCOOP
グラディウスIV
〜復活（仮称）〜
（コナミ）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
（セガ）
レイクライシス
（タイトー）

設定資料集
ストリートファイターZERO3
ブラッディロア2

連載企画
キャラクター人気投票
カラーアイランド
コラムの中庭
初心者講座
猛者通信

旬のゲーム
ガンバード2
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
超鋼戦紀キカイオー
デッドオアアライブ＋＋（プラスプラス）

攻　略
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ストリートファイターZERO3
ソウルキャリバー
スパイクアウト
ブラッディロア2
ライデンファイターズJET
弾銃フィーバロン

10 30 1998
特別定価 540円

ビートマニア解体新書
beat mania特集


TAITO®
撃たれる前に、撃て!!
オペレーションタイガー
OPERATION TIGER
TM
©TAITO CORP. 1998
実銃の衝撃と破壊力が体感できるガンシューティングゲーム。
●ガンユニットに2個のソレノイドを内蔵することで実銃の衝撃を実現
●筐体中央のスーパーウーハーユニットが爆音や地響きなど戦場の臨場感を演出
●敵に弾を撃ち込むほどスコアが得られる「マンストッピング・ポイントシステム」を採用
●全6ラウンド、ラウンドによってプレイヤーの意志が反映されるので進路選択が可能

巻頭スクープ!!

本邦初公開!! 画面写真＆ショーバージョンの内容を最速リポート!!

GRADIUS® Ⅳ FUKKATSU

GRADIUS® Ⅳ 復活

9年の時を経て…復活!! 正統派グラディウス

9月17日の東京ビックサイト、アミューズメントマシンショー会場にて、ついにファン待望のグラディウスシリーズ最新作がその姿をあらわした。89年のグラⅢ以来、実に9年ぶりの復活である！

タイトルもズバリ「グラディウスⅣ～復活（仮称）～」だ!! 内容のほうはというと、その名が示すとおり完全に正統派のグラディウス。

今回のショーバージョンは、完成度約40％程での出展であったが、ステージ5までプレイできるものとなっていた。今回の記事は、このショーバージョンについての緊急リポートだ！

EQUIPMENT

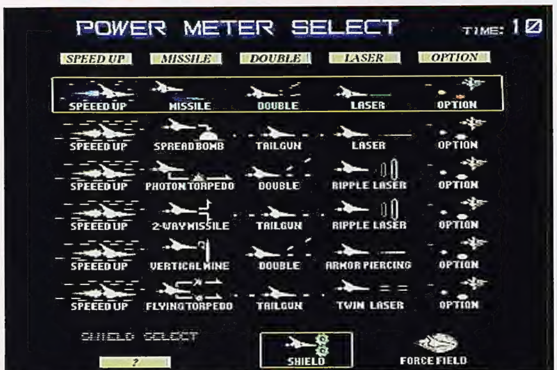
気になる装備のほうは、6種類。左の写真を見てもらえれば分かる通り、今回は6種の装備×バリア2種類の組み合わせから自機のパワーアップを選ぶことができる。

往年のグラディウスマニアなら一発で気がつくと思うが、1～4番の装備はグラⅡとまったく同じ組み合わせとなっている。

5～6番が、今回初登場となる装備だ。5番はバーティカルマイン、ダブル、アーマーピアシングの組み合わせ。バーティカルマインは、レバー入力によって発射方向を指定できる浮遊機雷。アーマーピアシングはショットの貫通力強化版、といった感じだ。

6番はフライングトーピドー、テイルガン、ツインレーザーの組み合わせ。このフライングトーピドーは前方に水平に射出されるミサイルだが、ボタンを押しっぱなしにすると、ミサイルの上下の間隔を変えることができる。ツインレーザーは、グラⅢのものとほぼ同じだ。

装備の選択は6種類！



グラⅡ＋αといった感じの選択画面。1～4番までの使い勝手は、グラⅡ時代とほぼ同じだった。初プレイ時に、迷わずグラⅡ時代の愛用装備を選択している人も多かったようだ。新装備である5番、6番はなかなか強く、これらを使って先のステージに進んでいるマニアもいた。

ステージ構成

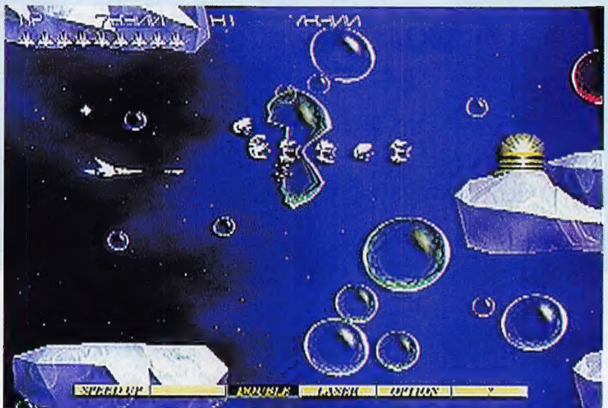
グラディウスシリーズといえば、1面ごとにまったく異なるステージ展開を見せてくれるのが大きな魅力の一つ。モアイ、火山、要塞といった定番ステージはどうなっているのか？それ以外の新たなステージは？と期待が膨らむところだろう。

まだ確定ではないらしいが、今回のショーバージョンでは植物ステージ、泡＋結晶ステージ、火山ステージ、細胞ステージ、モアイステージとなっていた。各ステージとも、実にグラディウスっぽいグラフィックとステージ構成になっていたぞ。

結晶+泡ステージ

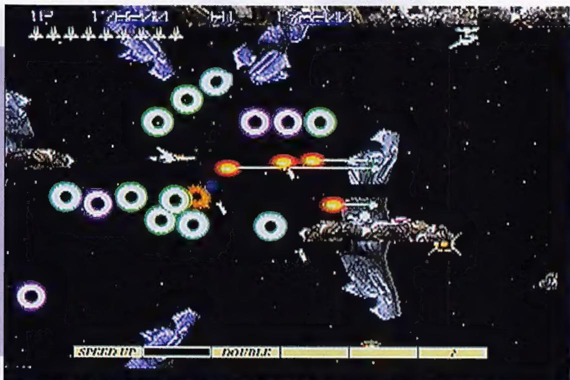


（写真上）グラⅡの結晶＋グラⅢの泡といった感じのステージ。結晶の内部に閉じこめられている泡のグラフィックが美しい。



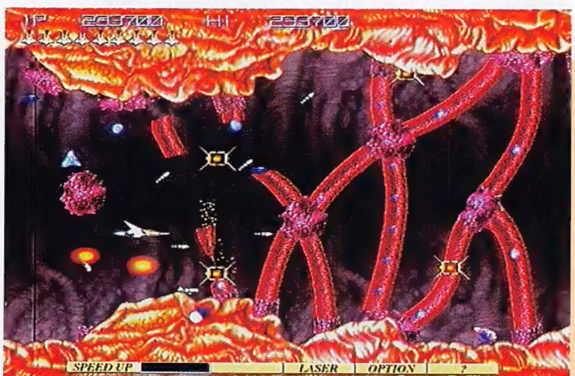
一回死ぬと厳しいのはグラディウスのお約束。ショーバージョンでは1ボスで死んで、このステージでハマっている人も多かった。

モアイ



やっぱりあったモアイステージ。ありそうでなかった、復活モアイ。破壊しても一定時間で再生するようだ。

細胞ステージ

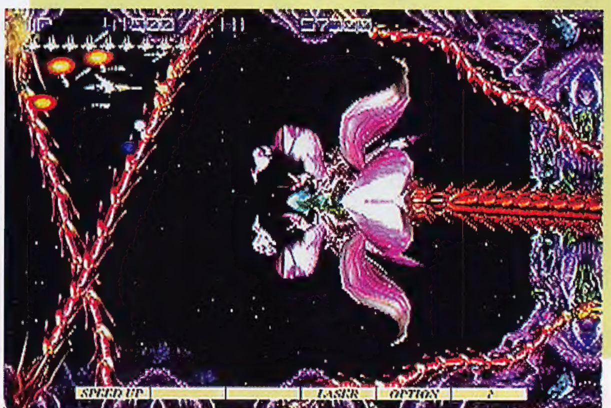


これもグラディウス名物といっていいだろう、ドログチャネバ〜なナマモノ系のステージだ。ショーバージョンではここまで。先のステージにも期待！

植物ステージ



奇怪な植物におおわれたステージ。巨大な花から不気味な触手状のツタが伸び、ビックバイパーの進路を遮る。

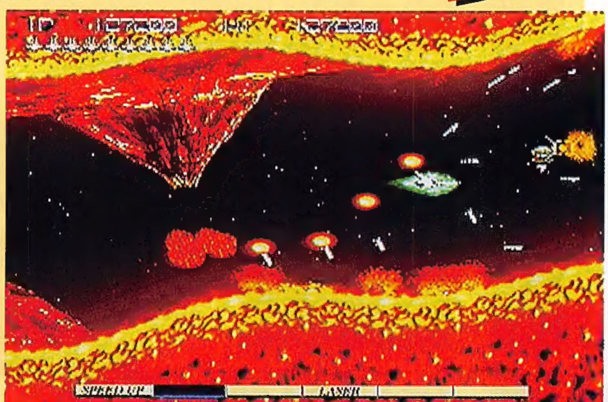


綺麗な花にはトゲが…。触手（？）の攻撃がいやらしく、初プレイでは多くのプレイヤーが死んでいた。

火山ステージ



お待ちかね？グラディウス名物の火山ステージ。この場面はグラⅢと印象が似ているが…



ただでさえ狭いのに、地震（？）が起きて地形がぐいんぐいん動いても〜大変。逆火山も元気に爆発しまくり。

TAITO NET G™

第2弾 タイトル

巻頭スクープ!!



「RAY」シリーズ最新作独占初公開!

先日行われたAMショーにて突如発表されたタイトーの超目玉タイトル『レイクライシス』。待ちに待ったファン待望のシリーズ最新作、いよいよ始動！

担当：伊勢猫

RAYCRISIS™

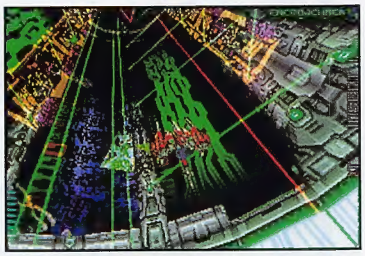
レイクライシス

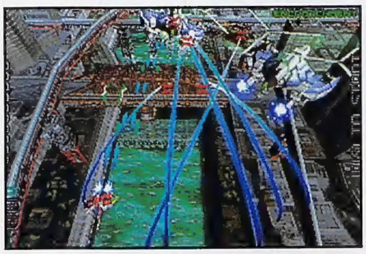
RAY CRISIS STORY

スベテハ、ココカラハジマッタ…

世界中のコンピュータネットワークが連結され、人と機械の領域の境を埋める技術、
ニューロネットワークシステム『Con-Human』が完成。
また、それにより生み出された技術との連動により、
世界は資源革命を迎え、機械世紀（M.C.=Machinery Century）が始まった。
増加する人口対策として惑星間航行技術を手にした人類は、
惑星開拓に希望を託し多くの船団を宇宙へ向けて探索を開始した。
それから約1世紀経とうしていた……。

M.C.0098
外惑星探査船団の報告により、外惑星植民計画に適合する惑星は
発見されず、計画は事実上凍結せざるを得なかった。
同時に並行して進んでいた、衛星セシリアへの移民計画に方針は一本化された。
この結果は、『Con-Human』に新たな人類存続の方法を模索させることとなり、
永久的な人類存続とその方法の欠落、というパラドックスは、
やがて『Con-Human』異常動作の引き金へとなっていく……。





M.C.0108
機械神経学者の主人公は、クローンと『Con-Human』を接続し、
有機体と無機体の整合性理論の実験を行っていた。
しかし、実験途中で、突然『Con-Human』は接続を拒否し、
クローンの意識体はネットワーク内に取り込まれてしまう。
この実験の過程で、『Con-Human』は人類存続の方法として、
人類と機械との「融合」に新たな可能性を見いだし、
意識と機械「融合」から発生した疑似生命を守るべき種と判断、
人類の排除（人体と意識分離）を選択したのである。
この実験失敗の直後、『Con-Human』は世界中の軍事施設を用い、
人類の大量虐殺を開始した。
主人公は自らも『Con-Human』に連結し、
暴走を食い止めるためネットワークに侵入。
疑似映像化されたネットワーク世界で、主人公はクローンの意識体を発見する。
しかし、その意識体は新しい生命種として、自己保存のために
ネットワークに侵入する外敵に対し、無差別に殺戮を開始し、
最後の砦たる『Con-Human』の非常制御用プログラムをも浸食し始めていた。
主人公は、この暴走を食い止めることができるのだろうか？それとも…。
運命の分岐はすぐそこまで来ている…。

選べる機体は2タイプ 新システム"浸食率"とは…!?

「RAY」シリーズ独自のシステムである、敵を個別にロック、破壊可能なロックオン・システムだが、『レイクライシス』ではこれに加えて「浸食率」といった新システムを追加。具体的には、ストーリー設定上にあるコンピュータネットワークの浸食度を画面上に表示したもので、時間の経過や撃ち漏らした敵（攻勢プログラム）の数によって上昇。最終的に100%を超えた時点で、"Con-Human"の非常制御プログラムを乗っ取られてしまうことに…。



スタート直後の浸食率は当然0%だが、敵を撃ち漏らすことで上昇…。

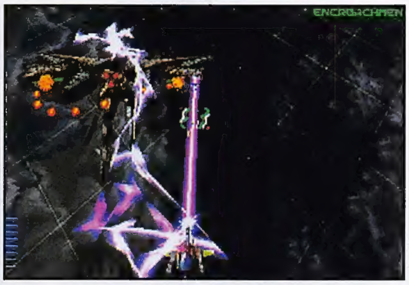


100%を超えた時点で即ゲームオーバーにはならないようなのだが…。

「RAY」シリーズの最新作『レイクライシス』で、プレイヤーが駆ることになる機体（プレイヤーの意識がロジスティックスペースで具現化したもの）は、前作レイストームと同じく2タイプ。初代レイフォースからお馴染みの、8カ所までロックオン可能なホーミングレーザーを装備した機体「WR-01R」と、続編レイストームから追加された、16カ所までロックオン可能なサンダーレーザー装備機体「WR-02R」の2機種。この2つの機体のうち、いずれかを選択することになる。



WR-01Rは、ワイド・ショットに最大8-LOCKまでが可能な機体。



最大で16-LOCKまで可能なWR-02Rは、レーザーショットを装備。

CHRONOLOGICAL TABLE

RAY FORCE

▼M.C.

25	全世界のコンピュータネットワークを結んだ完全独立思考型システム管理用コンピューター『Con-Human』完成。
0108	『Con-Human』の暴走による大量虐殺が始まる。
0130	人類は外惑星連合宇宙軍により母星を脱出。宇宙の漂流民となる。
0183	第一次惑星攻略戦（OPERATION METEOR）惑星奪還作戦の失敗により、艦隊の70%を失う。
0184	『Con-Human』の占有範囲が衛星にまで及ぶ。惑星内に次元の歪みを発生させる。人類は軍で秘密裏に開発されていた高機動攻撃機の単独攻撃で衛星内部は破壊するが、テスト機は行方不明に。
0185	OPERATION RAYFORCE（第二次惑星攻略戦）発動 人類はほぼ絶滅するが、作戦は成功し、惑星は消滅した…。

RAY STORM

A.D.▲

2096	異常重力波の観測地点より殖民可能なセシリア星系発見。大規模な植民計画実行のため、大艦隊用特殊重力場発生システム『MOON GATE』の建造に着手。
2103	『MOON GATE』完成。第一次セシリア植民計画始動。以後四次まで行われる。
2138	地球は連邦制を導入。国家は惑星単位に変わる。
	増えゆく殖民惑星を統治するため地球政府は地球／太陽系連合軍を設立。翌年、駐留軍をすべての星系に配置し、殖民惑星を軍政下に置く。
2141	急進的殖民惑星が地球政府に反旗を翻してセシリア連合を形成。24時間戦争後地球圏を制圧する。
2219	OPERATION RAYSTORM 発動 6日間の戦闘を経て作戦は成功しセシリアは崩壊。地球もセシリア残存艦隊に破壊され人類は母星を失う。

RAY-SERIES HISTORY
LOGISTIC SHOOTING

巻頭スクープ!!

NAOMIがもたらすものとは？





基板は右の写真のように白い筐体に包まれている。大きさは従来のモデル〜シリーズと違って非常にコンパクト。

9月17日AMショー会場にて、セガの新ハード「NAOMI」が発表された。「NAOMI」に関してはショー当日までその存在が隠されており、いわばセガの隠し玉として華々しくデビューを飾った。詳細は未だ不明な点も多いが、この新ハードに対してゲーム業界が熱い視線を向けていることは間違いないだろう。



セガブースでは「NAOMI」専用コーナーも用意された。



セガの隠し玉NAOMI発表

9月17日、AMショー初日にセガの隠し玉として「NAOMI」が発表された。「NAOMI」ボードでの出展は「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」「ブラッドバレット（仮）」「ダイナマイトベースボール'98」「NAOMI　DRIVE（仮）」と一挙に4ゲームを発表した。モデル3発表時はVF3だけだったことを考えるとセガのこのハードに対する力の入れ方をかいま見ることができる。

次世代高性能汎用CGボードと謳うだけあって、そのグラフィックはモデル3と比べても決して見劣りしなかったぞ。

NAOMIハード仕様

CPU	SH4:128bitグラフィックエンジン内蔵RISC CPU（動作周波数200Mhz　360MIPS/1.4GFLOPS）
グラフィックエンジン	PowerVR2
サウンドエンジン	スーパーインテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵（64チャンネルADPCM）
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	16Mbyte
メディア	ROMボード
最大同時発光色数	約1677万色
画像処理機能	バンプ・マッピング（凹凸の生成）
	フォグ（霧効果）
	アルファーブレンディング（半透明効果）
	ミップ・マッピング（ポリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え）
	トライ-リニア・フィルタリング（バイ-リニア・フィルタリングとの並行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用）
	アンチ・エイリアシング（輪郭に生じる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能）
	環境マッピング（周囲の環境が映ったテクスチャーをオブジェクトに貼り込む機能）
	反射光エフェクト（オブジェクトに光沢を施す機能）
ゲームポート	JAMMAビデオ規格（JVS）
拡張機能	CD-ROM（オプション）対応予定
その他機能	時計機能など

NAOMIの目指す方向性

スペックや「NAOMI」のロゴのO（オーの部分）を見てもらえばわかるとおり、次世代コンシューマ機「ドリームキャスト」と仕様が統一されているようだ。セガはこの点を生かして「ドリームキャスト」に採用される携帯端末「ビジュアルメモリシステム」と「NAOMI」を連携させようと計画しているという。

また9月17日付の日本経済新聞によれば、すでに「カプコン、ジャレコ、テクモ、ライジング／エイティング、トレジャー、彩京などの大手ゲームメーカー20社に基板を提供する」ことが内定しているという。また「タイトーなど独自にCG基板を搭載するライバルメーカーにも採用を呼びかける考え」とのことだ。

11月にはアーケードに登場する予定のこの「NAOMI」、実力は君の目で確認してくれ





THE HOUSE OF THE DEAD 2



「NAOMI」対応ソフト第1弾として登場するのがこの「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」。前作で好評だったステージ分岐はもちろんのこと、今回はストーリーやボスとの戦闘場所、攻撃方法も変わるシステムが採用されている。

ストーリーは前作から2年後、闘いの場は大きくスケールアップして1つの街が舞台となっている。

さまざまな要素がパワーアップしたこのゲーム、11月発売ということなので期待して待つべし！



一作目の衝撃的なグラフィックがさらにパワーアップしている。



ボスキャラクター。一作目同様、闘う前にはウイークポイントが表示される。

Blood Bullet
THE HOUSE OF THE DEAD 1½



この「ブラッドバレット（仮）」は「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の世界観を生かしたアクションゲーム。見下ろしタイプの画面構成で、操作系は1レバー（アナログ）＋3ボタン（ガード、素手攻撃、ガン攻撃）になっている。さらには素手攻撃が特殊入力により変化したりとさまざまなシステムが用意されている。

このゲームの特筆すべきところは、演出。「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のあの独特な世界観を崩すことなく昇華されているのは圧巻！



キャラクターは3人から選べる。



これはガンを使用しているところ。ほかに殴り攻撃もある。



2人同時プレイも可能だ。演出面で光る場面が多かった。

DYNAMITE BASEBALL 98
SEGA Professional Baseball

© SEGA 1998



残念ながら開発途中ということでプレイできなかったダイナマイトベースボール`98だが、デモの動きやグラフィックは凄かったぞ。

「NAOMI」ボードのドライブゲーム「NAOMI DRIVE（仮）」も出展されていた。このゲームも開発途中ということでプレイはできなかったのだが、注目度は高かった。

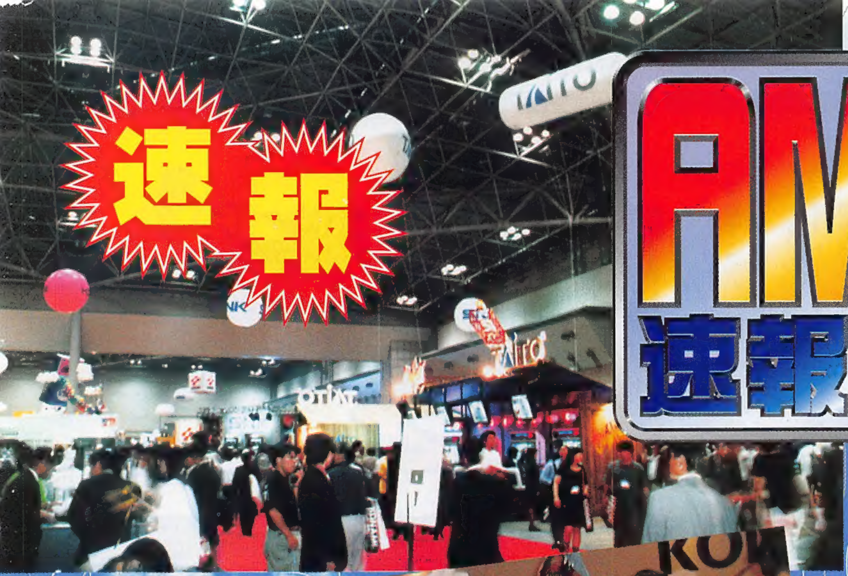


プレイはできなかったが、可能性は大きいタイトルといえるだろう。

速報

AMショー'98 速報リポート

98.9.17(Thu)～20(Sun) in 東京ビッグサイト



対戦格闘はもう飽きた!? 超目玉タイトル続々登場!

去る9月17日（木）～20日（日）、東京ビッグサイトにて行われた、AMショー'98。詳しいリポート記事は次号（11/15号）にて掲載予定だが、今回は予告編ということで、目玉タイトルを中心に一足早く紹介しておこう。

本誌巻頭スクープでも紹介のとおり、まず何といってもプレイヤーの熱い眼差しを一斉に浴びていたのが、コナミの『グラディウスIV～復活（仮称）』。前作から8年ぶり、文字どおりの復活にマニアは狂喜乱舞!さらには、巷で大人気のビートマニア2nd MIXをさらにグレードアップした『ビートマニアII DX』も登場。コナミブースは今回のショーの台風の目となっていたぞ。

その他の注目作品としては、タイトーの隠し玉タイトルとして出展されたレイシリーズの最新作『レイクライシス』、超立体的なグラフィックが斬新で話題を呼んだ、アタリの『ガントレットレジェンド』、セガのNAOMI基板仕様の3タイトル（詳細はP6～7参照）が特に目を引いた。

ビデオ出展作品としては、カプコンの『ジョジョの奇妙な冒険』と、NAOMI基板によるアクションゲーム『パワーストーン（仮）』の2タイトル、テクモの『デッドオアアライブ2』が初お目見え。発売はまだまだ先のようだが、映像を見る限り、期待は膨らむばかりだ。

さて、次号では、「AMショー'98最強ゲームはこれだ」と題した特集を組む予定。号外のアンケート最終結果も含めて、AMショーの全貌が次号で明らかになる。絶対に見逃すな!



グラディウスIV～復活（仮称）（コナミ）

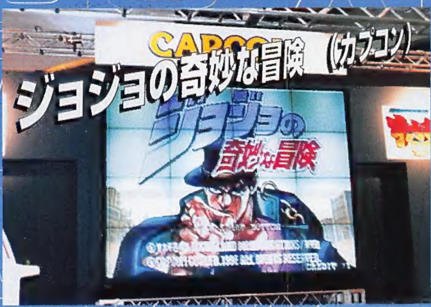
前作より8年…正統なグラディウスシリーズの流れを組む最新作が遂に登場！朝から黒山の人だかりが。

次号、詳細リポート決定！しばし待て！



ビートマニアII DX（コナミ）

より本物志向を目指した、ビートマニアIIがいよいよ登場！注目度も非常に高かった。



ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）

ゲーメスト読者の支持も熱いジョジョ！ビデオ出展とはいえ、プレイヤーの関心はもの凄く高い。



レイクライシス（タイトー）

タイトーの超目玉タイトル「レイクライシス」。しかし、設置個所の関係から、思ったほど目立った印象がなかったのが残念だったが…。



ガントレットレジェンド（アタリ）

業界関係者の評判も高い『ガントレットレジェンド』。

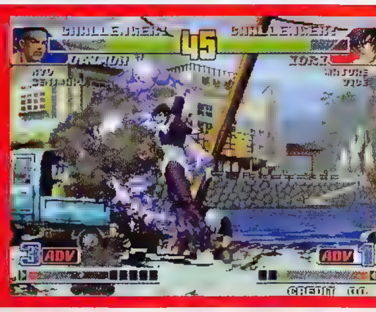
この他にも、まだまだこんな未公開タイトルが…!?

●コナミ'80sギャラリー	（コナミ）	●電車でGO! Nゲージ編	（タイトー）
●NBAプレイバイプレイ	（コナミ）	●vs麻雀 乙女繚乱	（カネコ）
●スリルドライブ（仮）	（コナミ）	●パズルDEボーリング（仮）	（日本システム）
●ブラッドバレット	（セガ）	●RADICAL BIKERS	（アタリ）
●NAOMI DRIVE	（セガ）	●CARN EVIL	（ミッドウェイ）
●ダイナマイトベースボール'98	（セガ）	●HYPER DRIVE	（ミッドウェイ）
●パカパカパッション	（ナムコ）	●武蔵巌流記	（ビスコ）
●ボディバランス（仮）	（ナムコ）	●戦神	（ビスコ/アフェガ）

今号の…イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 10/30.1998.

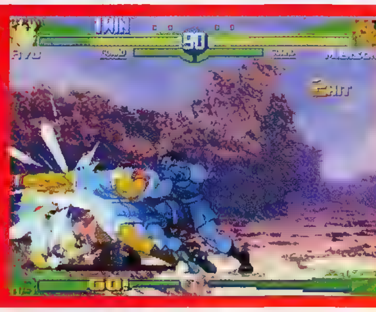
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98



京ＶＳ庵！２人の対戦はどのような結末を見る!?すべての人に役立つ充実の対戦攻略！

P.10へGO！

ストリートファイターZERO3



ムックに負けるな！
オリコン、キャラクター大攻略の巻

P.18へGO！

ソウルキャリバー



新キャラクタージークフリート紹介を筆頭に、対戦基本システムとキャラ別攻略を満載！

P.26へGO！

4年ぶり待望の続編
遂に登場！基本システムから、機体解説まで、発売前にすべて
教えます！
P34へGO！

GUNBIRD 2
ガンバード2™



～一押しタイトル先の先～
- ■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）
- ■スターウォーズ・トリロジー・アーケード（セガ）
- ■グラディウスⅣ～復活（仮称）～（コナミ）
- ■ビートマニア 3rdMIX（コナミ）

ドリームキャスト版「K.O.F.」開発決定!!



セガの新家庭用ハード「ドリームキャスト」で「'98」をベースにした新「K.O.F.」が誕生決定!ますますやり込むしかないでしょう!!

いろんなキャラを使ってみようキャンペーン第1弾

弱攻撃からの連続技特集

基本は全キャラほぼ同じ。コツさえ掴めば全キャラ使いも夢じゃない!?

担当：CHU

今回取り扱っている連続技はすべてしゃがみ弱攻撃から始まるものばかりで、基本的に下段のしゃがみ弱キックから狙える連続技をメインに考えチョイスしているぞ。

ただし、このゲームではブライアン、ヘビ・D、庵以外の屈み弱Kは前転中の相手に当たらないので、その場合は屈み弱パンチを使っていこう。

入門連続技

この欄には単純に通常技の目押ししただけの簡単な連続技（弱攻撃×3以上）をチョイスしてあるぞ。

ここでこのキャラの目押し（弱攻撃の戻りの硬直を次の弱攻撃でキャンセルする）タイミングを覚えよう。

キャラによってタイミングに微妙な差があるが、ここでコツを掴んでおけば次の「基本連続技」がすぐにマスターできるようになるはず。この連続技自体も弱攻撃といえど侮れないダメージを与えることができるので、まずは是非覚えてほしい連続技だ。

ちなみに表記してあるのは密着からの段数なので、間合いに応じて減らすこと。



まずは目押しのタイミングを覚えよう。

基本連続技

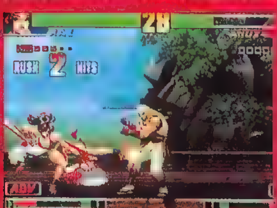
このページの主役となる欄。

この欄には、弱↓弱↓必殺技、弱↓弱↓レバー入れ技↓必殺技の2パターンの連続技が入っているが、前者のパターンには入力にちょっとしたコツが必要となってくる。

最後に出す必殺技が通常の必殺技の場合は見た目通りの入力方法で問題ないが、超必殺技の場合はコマンドが長いので特殊な入力方法が必要になってくるのだ。

例えば↓↘→↓↘→コマンドの場合は、最初の弱攻撃の後にすぐ前半の↓↘→だけを入力し、目押しタイミングでコマンド中2回目の↓と同時に2段目の弱攻撃を入力。後はそのまま↘→と入力して必殺技を発動させるボタンを押せばOKだ。もし、2段目の攻撃ボタンと必殺技の発動ボタンが同じなら、2段目の入力の時にそのままボタンを押しっぱなしにして後半コマンドを入れることで発動できるぞ。

また、2段目を立ち攻撃にする場合は、1段目の攻撃を出した後一気にコマンドを入力し、目押しタイミングで2段目のボタンと必殺技発動ボタンをずらし押し（同じボタンなら押しっぱなしでOK）で出すことが可能だ。



舞の場合、屈Bの後素早く↓↙←↓→を入力し…

特殊連続技

この欄に載っている連続技は弱攻撃から直接強攻撃につなげる、ちょっと特殊な連続技がチョイスしてある。

つなげるタイミングが非常にシビアで難しいので、無理に練習する必要はない。「こんなこともできる」程度に覚えておくといいだろう。

もちろん余裕のある人はできるに越したことはないので、マスターしておこう。

表の見方

必殺技の表記に関しては、技名だとわからない人もいると思うので、すべてコマンドで表記してある。

記号は以下の通り！

屈：しゃがみ状態のこと。

↑：直接or目押しでつなぐ。

》：キャンセルでつなぐ。

～：追加コマンドでさらに攻撃できる。

近：近距離技のこと。

P：パンチボタンのこと。

K：キックボタンのこと。



目押しタイミングで➡と同時にB。タイミング重要。

Q：9/30号P.17のはみだしに矢印がついているけど、あれってどこから続いているんですか？（同ネタ多数?）／埼玉県　神久承寿者　A：あ、あれはどこからも続いてません。ページが足りないのかと不安になった読者もいたかと思いますが（いないか）、いろんな事情がありまして一

K.O.F. '98 SYSTEM

弱からはじまる連続技表

	入門連続技	基本連続技	特殊連続技
京	屈B×3>B	屈B（屈A）>屈A>>↘D 屈B（屈A）>屈A（A）>>⬇↘➡⬇↘➡P（➡⬇↘A）	屈B（Aor屈A）>近C>>➡⬇⬅K（⬇↘➡C~）
紅丸	屈B×3>B	屈B（屈A）>屈B（A）>>⬇↘➡K（➡⬇↘D）	屈A>近D>>➡⬇⬅D（⬇↘➡⬇↘➡B）
大門		屈B（屈A）>（>>）➡⬇⬅➡P（➡⬇⬅➡⬇⬅P） 屈A>↘C>>➡⬇⬅➡P（➡⬇⬅➡⬇⬅P）	
テリー	屈A×3>B 屈B×3>B	屈B（屈A）>屈A>>↘C>>⬇↙⬅A 屈B（屈A）>屈A>>⬇↘➡⬇↘➡K	
アンディ		屈B（屈A）>屈B（屈A）>>↘A>>⬇↙⬅A（↙➡A~）	
ジョー	屈B×4	屈B（屈A）>屈A（A）>>A連打~（⬇↘➡⬇⬅P）	
リョウ	屈B×4>B	屈B（屈A）>屈B>A>>➡⬇⬅K（⬇↘➡⬇↘➡P）	屈B>屈C>>➡⬇⬅D（⬇↘➡⬇⬅A）
ロバート		屈B（屈A）>近B>>➡⬇⬅B（➡⬇↘A）	
ユリ	屈B×3>B	屈B（屈A）>A>>➡⬇↘C~（⬇↘➡⬇↘➡P）	屈B>屈C>>⬇↘➡C（⬇↘➡⬇⬅K）
レオナ	屈A×3>屈B 屈B×4	屈B（屈A）>屈A>>⬇溜め⬆P	
ラルフ		屈B（屈A）>>⬅⬇➡K	
クラーク		屈B>A>>⬅⬇➡K（➡⬇⬅➡⬇⬅P）	
アテナ		屈B（屈A）>近A（B）>>➡⬇↘C	
ケンスウ	屈A×3>B	屈B（屈A）>屈A>>➡⬇↘P（⬇↘➡⬇↘➡P）	
チン		屈B（屈A）>B>>➡⬇↘C（⬇↘➡⬇↘➡C）	
ちづる		屈B（屈A）>屈A>>↘B（⬇↙⬅⬇➡A）	
舞		屈B（屈A）>近A（近B）>>⬇↙⬅C（⬇↙⬅⬇➡K）	
キング		屈B（屈A）>近B>>➡⬇↘B（➡⬇⬅D）	
キム	屈B×3>A	屈B×3>屈A>>⬇溜め⬆C 屈B>近A（屈A）>>⬇↙⬅⬇➡K	屈B（屈A）>近C>>⬇↙⬅C~（⬇⬇K~）
チャン		屈B（屈A）>A連打（⬇↘➡⬇↘➡A）	
チョイ		屈B（屈A）>屈A（B）>>⬇溜め⬆A（⬇↘➡⬇⬅K）	
社	屈A×3>A>B	屈B（屈A）>屈A>A（屈A）>>⬇↘➡⬇↘➡P 屈B（屈A）>A（屈A）>>➡⬇↘A（⬇↘➡⬇↘➡P）	屈B（屈A）>近A>屈C>>➡A>>⬇↘➡⬇↘➡P（⬅⬇➡A~）
シェルミー		屈B（屈A）>B１段目>>⬅⬇➡P（➡⬇⬅➡⬇⬅P）	
クリス	屈B×3>B	屈B>A（屈A）>>➡A>>➡⬇⬅C（⬇↘➡⬇↘➡A）	屈B（屈A）>屈C>>➡A>>➡⬇⬅C
山崎	屈A×3>A 屈B×3>A	屈B（屈A）>屈A>>⬇↙⬅B（⬇↘➡⬇↘➡P）	
マリー	屈B×4>B	屈B（屈A）>近A>>➡⬇⬅➡P（⬇↘➡⬇↘➡K）	近B>近C>>➡A>>➡⬇⬅➡P（⬇↘➡⬇⬅P）
ビリー	屈B×3>屈A	屈B×2>近B>>➡A（➡⬇↘A） 屈B>近B>>⬇↘➡⬇↘➡P	
庵		屈B（屈A）>屈A>>➡A>>⬇↙⬅C~（⬇↘➡⬇⬅P） 屈B（屈A）>屈A>>⬇↙⬅A~	近A>近C>>⬇↙⬅C~（⬇↘➡⬇⬅P）
マチュア	屈A×3>A 屈B×3>A	屈B（屈A）×2>屈A>>⬇↙⬅C~（⬇↘➡⬇↘➡P） 屈B（屈A）>B>>⬇↙⬅C~（⬇↘➡⬇↘➡P）	
バイス		屈B（屈A）×3>>⬇↙⬅A~ 屈B（屈A）×2>>➡⬇⬅➡P（➡⬇⬅➡⬇⬅K）	
ハイデルン	屈A×3>屈B	屈B（屈A）>屈A>>⬇溜め⬆C	
タクマ	屈B×4>屈A>➡A~	屈B（屈A）×2>>➡B（➡A）>>⬇↘➡C（⬇↘➡⬇⬅A）	近A>屈C>>➡A>>⬇↘➡C（⬇↘➡⬇⬅A）
柴舟	屈B×3>B	屈B（屈A）>屈A>>➡⬇↘B	屈B（屈A）>近C１段目>>➡A>>⬇↙⬅C~（➡⬇↘D） 屈B（屈A）>近C2段目>>⬇↙⬅⬇➡A
ヘビィ・D！	屈B×6>屈A	屈B×5>屈A（A）>>➡A>>⬇↘➡C（⬇↙⬅⬇➡P）	屈B>屈C>>➡A>>⬇↘➡C（⬇↙⬅⬇➡P）
ラッキー	屈B×3>B	屈B（屈A）×3>>⬇↘➡⬇↘➡P 屈B（屈A）>近B>>➡⬇↘B	
ブライアン	屈B×3>屈A	屈B>近B>>➡⬇↘B（⬇↘➡⬇↘➡B） 屈B×2>屈A>>⬇↘➡⬇↘➡B	
ルガール	屈B×3>A	屈B（屈A）>近A（屈A×2）>>➡B>>➡⬇⬅A（⬇↘➡⬇⬅P）	
真吾	屈B×3>B	屈B（屈A）>近B（屈A）>>⬇↘➡A（⬇↙⬅K）	屈B>近C>>⬇↘➡C（⬇↘➡⬇↘➡P）
京（裏）	屈B×3>B	屈B（屈A）>屈A>>↘D 屈B（屈A）>A（屈A）>>⬅⬇↙B（➡⬇↘A）	屈B（屈A）>近C>>⬇↘➡C（➡⬇⬅K）
テリー（裏）	屈A×3>B 屈B×3>B	屈B（屈A）>屈A>>↘C>>⬇↙⬅A 屈B（屈A）>近B>>⬅⬇➡B>>⬇溜め⬆C	
アンディ（裏）		屈B（屈A）×2>>↘A>>↙➡A~ 屈B（屈A）>>↘A>>⬇↙⬅C（⬇↘➡⬇↘➡P）	
ジョー（裏）	屈B×4	屈B（屈A）>A（屈A）>>➡⬇↘K（⬇↘➡⬇↘➡P）	
リョウ（裏）	屈B×4>B	屈B（屈A）>屈B>A>>➡⬇⬅K	
ロバート（裏）		屈B（屈A）>近B>>➡⬇↘A	
ユリ（裏）	屈B×3>B	屈B（屈A）>A（屈A）>>⬇↘➡⬇↘➡P	屈B>屈C>>⬇↘➡⬇⬅K
社（裏）	屈A×3>A>B	屈B（屈A）>近A>>➡⬇⬅➡P（➡⬇⬅➡⬇⬅P）	屈B（屈A）>近A>屈C>>➡B
シェルミー（裏）		屈B（屈A）>B１段目>>⬇↘➡⬇↘➡P	
クリス（裏）	屈B×3>B	屈B>屈A（A）>>➡A>>⬅⬇➡K~（⬇↙⬅⬇➡P）	屈B（屈A）>屈C>>➡A>>⬇↙⬅C（⬇↙⬅⬇➡P）
舞（裏）		屈B（屈A）>近A（近B）>>⬇↙⬅C（⬇↘➡⬇↘➡P）	
ビリー（裏）	屈B×3>屈A	屈B×2>近B>>➡A	

（編集部調べ）

K.O.F.'98 SYSTEM

P.S.GAMEST Q&A E

→片方がいつのまにか消えてしまったの。10/15号に完全版で掲載してますが、今後もこういうことがあったら「次号に載るんだな」って思ってね。うそ。もうこんなことのないように厳重注意で臨むから、はみだしを見捨てないでね！　でも、もしもの時はそういうことで……（毛玉）

対CPU攻略

CPUラスボス攻略

オメガルガールクラッシュ

ガマン重視ですな

いろいろあるけど、各自の得意なパターンを見つければそれでいいと思うのだよ、わしゃあ。

担当：P・鈴木

シングルモードの人ゴメンね

ルガールは強敵である。1人で立ち向かっても勝てないかもしれない。でもKOFはチームバトル。1人目の与えたダメージが無駄にはなっていないのだ。ルガールに対しては、2人、3人がかりで勝つ気持ちでいきたい。

ほぼキャラ共通パターンバックジャンプ

ラウンドが始まったら、とりあえずバックジャンプを連発しよう。ルガールはその場から飛び道具を撃ってくるか、近づいてくるはずだ。飛び道具を出してきた場合はガードで耐える。ひたすらルガールの接近を待とう。

ルガールが近づいてきたら、バックジャンプを連発しつつ様子を見る。空中ガードしたままジャンプを連発してもいいし、ジャンプ頂点～下降中に技を出しつつ跳んでもいい。

すると、ルガールは次の行動をしてきやすい。

①前ジャンプ
②前転
③飛び道具

これらの選択に対処していくことでルガールにダメージを与えることができる。

①の前ジャンプに対しては、バックジャンプ攻撃を当てるのが1つの対処法。また、ルガールが出してきたジャンプ攻撃を空中ガードorくらった後に（着地する前から投げを入力しておいて）地上投げで反撃するのがもう1つの対処法になる。この「くらい投げ」はかなり確実なのが強みだ。





ジャンプ攻撃を連発しつつバックジャンプ。攻撃されても…、

着地後に投げが決まりやすいのだ。

②の前転に対しては、ちょうどバックジャンプの下降中に出した攻撃がルガールの前転のスキに当たるようにできている（笑）ので、そのまま連続技を決めていけばいい。大ダメージを与えられるはず。



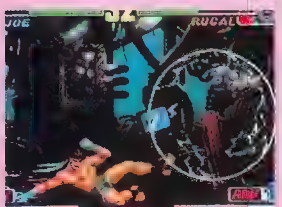
いいタイミングで前転してくれる。連続技の練習になる?

③の飛び道具に対しては、とりあえず地上でガードしておくのが安全。余裕があれば次のパターンで対処しよう。

飛び道具をクグール

ルガールの飛び道具はその下をくぐることができる。といっても、一部のキャラ限定。スライディングを特殊技として持っているキャラは、ルガールの飛び道具を見てからくぐりつつ反撃できる。

ダメージこそ小さいが、ほぼ確実に反撃していけるので、パターンが崩れても大ダメージを受けない点がいい。勝ちは堅いはずだ。



ある程度の反応力さえあれば、ほぼ確実に反撃できる。

また、八神の超必殺技のように一部の必殺技でも下をくぐることができる。

飛び道具をはね返してみる

こちらは難度が高い。アテナや山崎などの、飛び道具をはね返せる技を、ルガールのそれに合わせて使うのだ。うまくいけばルガールにヒットするが、ダメージは小さい。難しい割に報われない。

逆に飛び道具を連発する

ルガールに負けないとばかりに飛び道具を連発する。端～端あたりの遠距離で一回飛び道具をガードさせたら、すかさず先行入力で飛び道具を再び出そう。うまくいけば、ルガールは永久にガードし続ける。そのまま削り続けよう。



山崎はダメージが大きいが、それ以外のキャラはイマイチ?

実際の対人戦のように反撃する

対空必殺技をもっているキャラは、ルガールのジャンプに対してその技を決める。

また、2段の中断技（かかと落としのような技）を出されたときに1段目と2段目の間に必殺技で反撃するのも熱い。

どちらも危険だが、反射神経を養ういい訓練になる。ただし、無理はしないように。



最初の1発目を当てるのが難しい。無理せず地道に削ろう。



小ネタでGO!



特定の3人でクリアすると、エンディングの最後に1枚のご褒美グラフィックが見られるのだ。組み合わせは、○・△△・××や、●●－●・☆☆・◎◎など。みんなも捜してみよう。

受け継がれし暗殺術 対戦攻略



レオナ

得意間合いで垂直ジャンプ、屈み強Kなどを使って、勝機をつかむきっかけを作ろう。

担当：KAL

まずは対空問題について

レオナは、コマンド形態が"溜め"のキャラであるため、必殺技を出すにはしゃがみガード状態で少しの間時間をかせがなくてはならない。このゲームのなかではかなりしゃがみガード比率の高いキャラであるといえる。

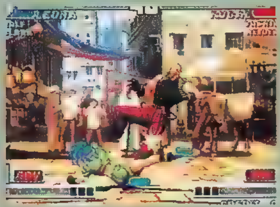
しかし、しゃがみガード状態で固まっていると、行動に制限がつき、とかく動きの激しいこのゲームでは相手の跳び込みなどへの対応が遅れてしまいがちだ。だが幸いにもレオナの対空環境は充実していて、意識して使い分けていくことで、溜めを妨害されることなく跳び込みを返していくことも可能だ。そういうことで、まずはこれを覚えよう。

●ムーンスラッシャーは相打ち覚悟
●屈み強Kが強い
●屈み強Pも近距離は使える
●立ち弱Kもいい
●空中投げも信用できる

屈み強Kは、出した少しあとにレオナの姿勢が非常に低くなるため、よほど下方向に長いジャンプ攻撃でないかぎり、悪くてもお互いの技が空振りして着地を許してしまう程度。引きつけて出すのではなく、多少早めに出すのがコツだ。ただしこの屈み強K、空振り、ガードされたときのスキがかなり大きいので、普段からの乱用はやめておこう。

ムーンスラッシャーは、相手のジャンプが見えた瞬間に出さないと間に合わないので、自信の無い人は無理して対空として使っていくことはない。それでもジャンプ攻撃を防止する効果は高いので、後述の「間合い」に注意して、強のムーンスラッシャーをあらかじめ出して"置いておく"戦法は使っていこう。相手のジャンプを見てから出せる人は、残体力と相談のうえ使用のこと。相打ちしても威力勝ちできるからだ。

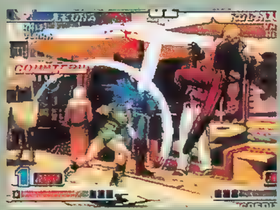
屈み強Pはかなり早めに出す必要があるが、当たりは強い。ただし無理して使うほどではない。



お手軽対空として信用できる屈み強K。

中ジャンプがちょうどいいくらいの間合いでは、場合によって立ち弱Kが効果的なときが意外にも多い。これも相手が跳んだら少し早めに出して、爪先でちょん、と蹴落とすような感覚だ。打点が高いので、ジャンプ攻撃を出されるまえに落とすわけだ。威力は低いが、ムーンスラッシャーのかわりにも使える。

考え方のポイントは、打点の高いムーンスラッシャーや立ち弱Kで早めに落としたり、逆に姿勢と打点の低い下強Kで落としたりして、相手のジャンプ攻撃を出すタイミングを変えさせる点。基本的には下強Kを狙っていき、間合いがばっちりで溜めが完了しているときは果敢にムーンスラッシャーを狙っていこう。ちなみに空中投げは強力だが、狙っていくものではない。



ムーンスラッシャーは斜め45度あたりがやっぱり強い。

通常投げ	
[illegible]	投げ間合いで ←or→+C
オーデルバックラー	投げ間合いで ←or→+D
[illegible]	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↓以外+CorD
特殊技	
ストライクアーチ	→+B
必殺技	
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
グランドセイバー	←タメ→+BorD
グライディングバスター	グランドセイバー中 ↓+C
Xキャリバー	↓タメ↑+BorD
ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
イヤリング爆弾	↓↙←+BorD
超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中 [illegible]+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

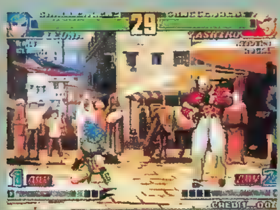
間合いについて

レオナは、得意の間合いを管理できれば強さを発揮できるキャラ。この間合いを計る目安となるのが、前述の各対空技と、次の要素群だ。

●足払い（屈みK）の長さを生かせて
●中、ノーマルジャンプで跳び込めて
●垂直ジャンプでVスラッシャーを警戒させられる

これに加えて弱ムーンスラッシャーなら見てから出せば丁度いい間合いで、強ムーンスラッシャーなら早出しで置いておけばぎりぎりガードさせられる、そんな間合いがレオナにとって理想の間合いだ。

これだと屈み強Kが少し届かない距離になるが、対空に使う場合はより離れた間合いになるので注意。



これくらいがレオナにとっていい間合い。

グランドセイバー使おう

上記の間合いをしっかり意識して、対空処理をこなせるようになったら、あとはすっかりおなじみの中ジャンプ強P→屈み強P→ストライクアーチで固めていったり、ゲージがないときなら屈み弱P→キャンセルムーンスラッシャー（近ければ弱、遠ければ強）の連続技を狙っていこう。ちなみに、相手との距離が少し遠いときは、屈み弱P×2のほうがいい。屈み弱Pのほうが連打キャンセルできるポイントが早いタイミングでくるので、相手との間合いが離れにくいからだ。なお、技の出は屈み弱K、屈み弱Pが同じ、屈み強Pはさらに早く発生している。

ガードされたあと、実は相手のほうが早く動き出しているストライクアーチを使った固めがマンネリ化してきたら、弱グランドセイバーを使っていこう。ガードされても有利で、足元無敵なのだ。



中段になるバックジャンプ強Pも重要な戦力。でも…



混ぜて使っていくといい固めになるグランドセイバー。

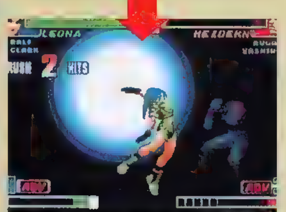
Vスラッシャー入力のコツ

屈み強P→レバー入れ弱K（ストライクアーチ）→キャンセルVスラッシャーは今年のレオナの重要なダメージ源だが、ストライクアーチを入力してからコマンドを入れ始めて失敗している人を結構見かける。Vスラッシャーのコマンドそのものは、かなりゆっくり入れてもきちんと操作されれば大丈夫なので、ストライクアーチを出すときに、ついでにVスラッシャーのコマンドも入れておくやり方で、じつに簡単に成功させることができる。

とりあえずストライクアーチを出すときは「↓↘→K」と入力し、そのまま「↘↓↙←」とレバーを動かして蹴りがヒットする頃に合わせて強Pボタンを押しっぱなしにしておく。レバーが丁寧に動ければ、これでほぼ100%成功するだろう。



強Pなどから出すときは、キャンセル感覚で↓↘→K。



そして↘↓↙←と戻して強P押しっぱなし。

LEONA

P.S.INFOMATION E
Q：『マルゲ屋』ってどういう意味なのか教えてください。この本を買って初めて知りました。／静岡県　P.N.ひかるねずみさん　A：マルゲ屋の名前の由来は、ゲームのお店なのでゲームのゲの字をとってロゴにしちゃおうということで、丸で囲んでマルゲ屋になりました。（ゲ屋）

対戦攻略 猛き炎の伝承者

今年の注目株はR.E.D.

草薙 京

[illegible]ていくボディをいかに[illegible]

担当：KFCーぴぐ



京サマと言えば「ボディが～」が思い浮かぶように、強引に押していくイケイケキャラのような印象を受ける。

確かに相手を端に追い詰めたときの押しの強さは一級品だが、荒咬み、毒咬みともにそれほど出も早くなく、ガードされたときのスキも大きいので、むやみに出していける技ではない。

攻守の切り換え方、攻めどき、守りどきの感覚を身に付けよう。

体で覚えるボディ感覚

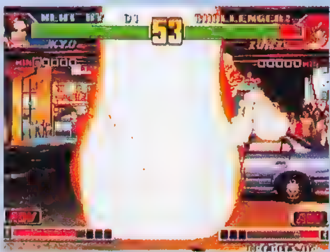
荒咬みからはいろいろな技へ派生できるのだが、極端な話、どのルートを通ってもスキが大きく、ガードされると不利という状況が生まれやすくなる。とりあえず全体的に言えるのは、技の先端をガードさせるようにすれば反撃を受けにくくなるということだ。

起点となる荒咬みからは、九傷、八錆へと派生できるわけだが、今年はこの初手の派生が特に重要。

荒咬みを見た瞬間に反撃に転じてくるような相手は少なく、荒咬みから次になにを出すのかを見てから反撃してくることが多い。逆に荒咬みで止めてやれば、一瞬相手の判断を遅らせることにつながるので、相対的に自分のスキを小さくすることができる。「あ、荒咬みで止まった、反撃しなきゃ」という意識を誘えれば、荒咬み↓無式は非常にいい連携となるだろう。



荒咬みを一段で止めて、



ジャンプや反撃を誘って無式で仕留める。

九傷は荒咬みから連続技になるが、リーチが短いので荒咬みの先端が当たるような間合いから出すと空振りしてしまうことが多い。ガードされた場合、間合いも近くスキも大きいので、結果として荒咬み↓九傷という派生は使いにくいものになっている。相手の技のスキに反撃できて、なおかつ九傷↓七瀬まで連続技になるくらい間合いが近いときに使っていくように。

八錆は出は遅いものの、リーチが長く、ガードされると間合いが離れるので反撃も受けにくい。荒咬み↓八錆↓砌穿ちと出せば、動こうとした相手にヒットしやすいぞ。



荒咬みは先端が当たると、



九傷が空振りしてしまうので間合いに注意。

空中戦を制す

KOFではジャンプ攻撃そのもの、跳び込みからの連続技が強力なので、派手な空中戦が繰り広げられやすい。

京サマのジャンプ攻撃は、大パンチ、大キック、奈落落としがめくりも狙えるほど下方向の判定が強いので、相手の頭上付近を狙って跳び込んでいくといい。

小ジャンプの繰り返しだと相手のガード硬直が短く返されやすいので、初めはジャンプふっ飛ばしで近付いていこう。カウンターが取れれば、さらに立ち大パンチなどで追い打ちできる。いったん近付いたら、さらに低いジャンプで素早く攻めたり、距離の長いジャンプでめくりを狙ったりしよう。

ただし斜めジャンプ攻撃は真横～斜め下方向に対する判定がさほど強くないので、相手のジャンプ攻撃とかち合うと弱い。相手のジャンプに対しては、大ジャンプで上を取るようにするか、横に強い垂直大ジャンプの大キックを混ぜていこう。



垂直ジャンプ大キックは画面端で特に有効。

攻守交代のとき

初めに言ったように、自分は今、攻めどきなのか守りどきなのかを把握するのが大切だ。京サマの場合、空対空がさほど強くないので、初手は受けに回ることが多い。

攻守の入れ代わる技といってまず思い付くのは鬼焼きだが、これはダウン回避されてしまうので、当てた直後に跳び込んでいってもまた返されてしまうことが多い。

そこでダウン回避不能という点で浮上してくるのが、琴月、虎伏せ（対下段鵺摘み）、REDkickだ。

琴月は足元にやられ判定がないので、足払いをスリ抜けつつ攻撃できる。小足払いから始まる連続技は相手も常に狙っているはずなので、跳び込まれたときなどに狙ってみる価値はあるだろう。鵺摘みも同様に、通常技に対してはかなり強い。

R.E.D.Kickは出が遅いので、近距離での割り込みには使えないが、いったん出の早い八拾八式で割り込んでおいて、間合いが離れたところであらためてR.E.D.Kickを出していこう。

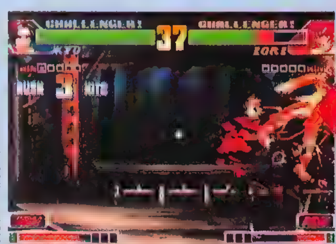
R.E.D.Kickはジャンプ防止にもなるし、スキも少なく、当たればダメージ・気絶値ともに高い。ダウンさせたらめくりなどを狙って跳び込んでいこう。

荒咬み↓九傷↓七瀬や、毒咬み↓罪詠み↓罰詠みで相手を画面端に押し込めたら、完全に京サマペース。ジャンプ攻撃や七拾五式を中心に攻めを組み立てていこう。七拾五式はガードされてもスキがないので、相手をカタめていくのには非常に有効。ヒットしたら大蛇薙で追い打ちだ。

ジャンプ攻撃をスカして、着地で小足↓しゃがみ小パンチ↓八拾八式も混ぜていくと効果的だぞ。



七拾五式でカタめつつ、



ヒットしていたら大蛇薙や荒咬みなどで追い打ちだ。

通常投げ	
釟鉄	投げ間合いで　←or→+C
一刹背負い投げ	投げ間合いで　←or→+D
特殊技	
外式・轟斧　陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中　↓+C
八拾八式	↘+D
必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+BorD
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み（あらがみ）	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷（このきず）	〈荒咬み〉動作中↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆（やのさび）	〈荒咬み〉動作中→↘↓↙←+AorC 〈荒咬み→九傷〉動作中AorC
百弐拾五式・七瀬（ななせ）	〈荒咬み→九傷〉動作中BorD 〈荒咬み→八錆〉動作中BorD
百外式・砌穿ち（げしき・みぎりうがち）	〈荒咬み→八錆〉動作中AorC
百拾五式・毒咬み（どくがみ）	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み（つみよみ）	〈毒咬み〉動作中→↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み（ばつよみ）	〈罪詠み〉動作中→+AorC
九百拾式・鵺摘み（ぬえつみ）	↓↙←+AorC（外式・虎伏せ／龍射り）
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+AorC
最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+AorC

KUSANAGI KYO

Q：以前新声社から発売されていたKOF（俺んと京）の複製原画集の第4弾はまだですか？たしか『京vs庵』で予定されていたと思うのですが…とても心待ちにしているので、よろしくお願いします。／群馬県　神山敬子さん　A：草薙京・八神庵　複製原画集はすでに発売しています。←

暴走する蒼き炎 対戦攻略



多用は禁物

判定もそこそこ強く、ガードされても隙が小さいため、つい気軽に出してしまいがちな葵花と鬼焼き。

しかし、下の表を見てもらえばわかると思うが、このどちらの技も、相手の反応次第ではガード後に確実に手痛い反撃を受けてしまうのだ。

葵花の場合は対応策として「2・3発目を出す or 出さない」、「2発目を出すタイミングを遅らせる」などで、ごまかすこともできるが、結局これも相手に反応されると反撃を受けてしまう。

跳び込みから連続技を狙うときなどは、ヒットしてるかガードされてるかしっかり確認して、ヒットしていれば葵花、ガードなら闇払いと、使い分けることが重要になってくるぞ。



流れが止まってしまうようで嫌だが、反撃よりはマシ。

百合折り大作戦

葵花が使えないとなると、ガードされている間は闇払いしか使えないのか?…そんなことはない。

百合折り（ジャンプ中に相手の反対方向にレバーを入れてB）を中心とした跳び込みからの攻撃で相手のガードを揺さぶってやるのだ。

幸い庵のジャンプは滞空時間が短く素早いので、対空技で落とされにくい。近距離からのめくり狙いのジャンプならさらに落とされることは少ないだろう。

ただ、百合折りを使うといっても、めくりジャンプを繰り返して百合折りを出してるだけ、っていうわけじゃない（それだけでも十分有効だけどね）。

まず最初に、めくるかめくらないかの選択があり、次にジャンプ攻撃を当てる（ガード）か当てないかの選択。さらに着地後に再度ジャンプするか下段を攻めるかの選択。

以上の選択の組み合わせた8通りパターンでガード方向を揺さぶることが可能だ（実は百合折りはしゃがみガード可能。みんなには内緒だぞ）。

それでもガードが崩れない場合は着地後の選択に屑風を加えるのもいいだろう（この選択は人によっては非難されるので注意）。

また、前号の「ちょっといい話」で紹介した、振り向かないジャンプを組み込むのも面白い。相手をめくった後振り向かないジャンプを垂直で出し、相手を跳び越さずに百合折りを当てるのだ。一見正面からジャンプ攻撃するのと変わらないのだが、ヒット時に相手を引き寄せることができるので、密着からの連続技が狙えるぞ。



めくる?当てる?下段?相手にプレッシャーを与えていけ。

通常投げ	
逆剝ぎ	投げ間合いで ←or→+C
逆逆剝ぎ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰 "死神"	→+B
外式・百合折り	ジャンプ中 ←+B
必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
参百拾壱式・爪櫛（つまくし）	→↓↘+BorD
超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女（やをとめ）	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏百八式・八酒杯（やさかずき）	↓↙←↙↓↘→+AorC

小技を効かせろ！

主力ではないが、覚えておけば戦力アップにつながるポイントが3つある。是非覚えておこう。

●爪櫛で飛び道具抜け

もちろんこれは飛び道具を持っている相手限定なのだが、これができるのとできないのでは、相手に与えるプレッシャーが全然違ってくる。

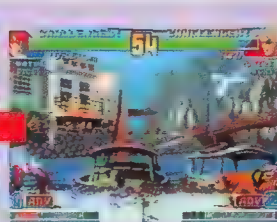
ポイントとしては、まず素早く反応すること（重要）、そしてなるべく引き付けることだ。

ただ、覇王翔吼拳などの大型のものや、スピードの速いものに関しては無理があるのでガードするのが無難だ。

●ガード不能闇払い

これは、闇払いが相手に当たる前に屑風（スカリ）を出すと、闇払いがガードできなくなる、という現象を利用したもの（詳しくは前々号のちょっといい話を参照）。

実戦で使いどころは、闇払いが空中の相手にヒットした場合やふっとばし攻撃がヒットした後などが狙い目（状況的にはお互いが画面端付近の状態で相手がダウンしている時）。相手の起き上がりに闇払い（弱がいい）を重ね、すぐに屑風を出していこう。



普通にやっても間に合わないので、相手をダウンさせてから…、



闇払い→屑風でガード不能。燃やしとけ。

●超バックステップ

これはかなり小ネタっぽいが、利用頻度の高いテクニックだ。やり方は簡単、バックステップ中に百合折りを出すだけだ。たったこれだけで凄い勢い&距離をバックステップすることができる。

基本連続技

普通に跳び込みから狙うなら立ちCキャンセル夢弾（一発）キャンセル葵花（強）。

百合折り後などの密着状態からなら立ちBキャンセル夢弾（二発）キャンセル葵花（強）or八稚女。

近距離で牽制しつつ狙うなら屈みB→屈みAキャンセル葵花（弱）。

以上の3つは必ず覚えよう。

●屑風後の攻撃

安定したいなら立ちCキャンセル葵花（強）or八稚女。

ちょっと難しいが理想なのがダッシュ立ちCキャンセル夢弾（一発）キャンセル葵花（強）or八稚女。

MAX状態ならダイレクトに八稚女がヒットするぞ。

庵クラッシュ2

前号の庵クラッシュのところで書いたように、鬼焼きと葵花には小さいながらも隙がある。今回は具体的にどんな技で反撃できるのかを表にしてみたぞ。ただし今回は超必殺技のみを挙げたので、その他の必殺技や通常技などでも反撃できるものはたくさんある。この表に載っていないキャラクターもあきらめずに探してみよう。

キャラ名	技名	間合い
京	最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）	△
テリー	ハイアングルゲイザー	△
ジョー	爆裂ハリケーンタイガーカカト	○
	スクリューアッパー	×
リョウ	天地覇煌拳	○
ちづる	裏面八拾伍活・零技の礎	○
舞	超必殺忍蜂	△
チョイ	鳳凰脚	△
社	ファイナルインパクト	○
クリス	ツイスタードライブ	×
山崎	ギロチン	△
マリー	M.ダイナマイトスウィング	×
ビリー	大旋風	×
庵	禁千弐百拾壱式・八稚女	○
マチュア	ノクターナルライツ	○
タクマ	龍虎乱舞	△
ヘビーD	D.クレイジー	○
ラッキー	ヘルバウンド	×
ブライアン	ビックバンタックル	△
ルガール	ギガンテックプレッシャー	△
裏ジョー	スクリューアッパー	×
裏舞	超必殺忍蜂	△
	花嵐	△
裏シェルミー	暗黒雷光拳	△

葵花 反撃技表

○ほとんどOK △間合いによる ×ほぼ密着限定（表は編集部調べ）

→ちなみにタイトルは『VERSUS』1200円（税抜）。ちなみに作家さんはルーガル・ガメ夫 沢内幸代 榊亜城 鎧良寿 ひらのわたる ほたか乱 RURU MILMILの計8人です。額に入れて飾るも良し、スキャンしてデスクトップにしても良しでかなりお買い得！（まるが）

対戦攻略 ちょうおてんば娘



燕翼重視

ユリ・サカザキ

今年のユリは一皮むけたって感じで、いつもに増して魅力的。やりぃ～

担当：珈琲ふりーく

ユリは手数多く攻めることができる。しかし相手の跳び込みを落とすのはあまり得意ではない。

相手が跳ぶ前に行動していく必要があるのだ。かくしてユリは暴れ回ることになる。

とりあえずジャンプD

ユリはジャンプDが強力なのでこれを使っていく。ジャンプDだけでも何とか闘えるぐらいにジャンプの種類と間合いの関係を手に覚えさせておきたい。中ジャンプが相手の牽制技にぶつかるときはノーマルジャンプに切り替えるとか、垂直ジャンプを多用することも重要だ。



ジャンプDを駆使して闘おう。

もちろん本当にジャンプDだけで闘っていると読まれてしまう。

ユリの地上戦の要は燕翼(→+B)である。ダッシュからいきなり狙っていったり、屈みAキャンセルで使ったり、起きあがりに重ねたりして使っていく。

燕翼からの形

燕翼は攻撃判定を出しながら移動する技で、当て方によってその後の有利不利が変わってくる。終わり際に当てた場合に最も有利な時間が増えるが、終わり際を当てると間合いが離れる欠点がある。

ダッシュから使うときは離れた間合いから出したいので終わり際を当てるようにし、それ以外では終わり際より少し早めに当てると良い。

燕翼後はユリが主導権を握っており、固めを続けていくことができる。ここからどうやって固めていくかは、燕翼後相手がどう動くかによって変わってくる。



燕翼を起点に攻めを考えると良い。

●相手がじっとしている

遠立ちB、屈みA、しゃがみD、燕翼、百烈びんた(裏)、小ジャンプあたりが有効な選択肢になる。

ガードされると反撃を受ける行動や前転はやらないほうがよい。

●相手が攻撃してくる

遠立ちB、屈みA、屈みD、砕破(裏)、垂直ジャンプD、飛燕鳳凰脚、ユリちょう回し蹴り(ノーマル)、大空牙↓裏空牙(ノーマル)、前転といったところか。飛燕鳳凰脚から後の技は見られていると反撃を受けるので、できれば攻撃を見てから出したいところだ。しかし見てからでは間に合わないことも多く、読みやノリで出すのも悪くない。

相手が無敵技を出してくるときは、前転かガード、ガードキャンセルといった選択が有効だ。

●相手が前転してくる

百烈びんた(裏)かガードが有効。百烈びんたは前転を投げることができるし、ガードは様子を見てから相手が前転してきたら(屈みA↓)屈みCキャンセル飛燕鳳凰脚or虎煌拳or砕破(裏)か、しゃがみAAキャンセル空牙↓裏空牙(ノーマル)といった連続技を狙うことができる。

ガードで様子を見るぐらいだったら技を出したい、という人には遠立ちBか屈みAがおすすめだ。これらの技に前転されても、連続技を狙っていくことができる。ただし、相手が自分の前にでるか後ろにでるかわからない場合が多く、混乱しやすい。同じ理由で垂直ジャンプも危険である。

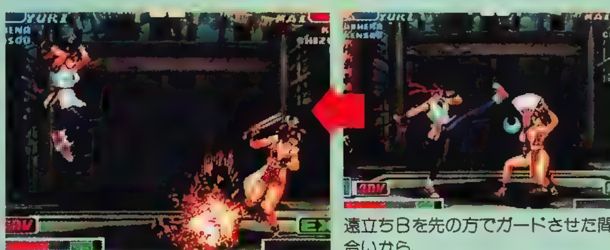
アドヴァンストであれば一発逆転狙いとして、MAX発動という手もある。ここに相手が前転していれば屈みCキャンセル芯・ユリちょうアッパー(裏)or飛燕鳳凰脚を入れることができる。

●相手がジャンプする

遠立ちB、遠立ちD、遠立ちC、砕破(裏)、ユリちょうナックル(ノーマル)、垂直ジャンプDが有効。一応飛燕鳳凰脚の形もあるが、つぶされてしまうことも多い。

燕翼後は、遠立ちBが最も無難な選択といえる。しかし攻めがとぎれやすく、ダメージも小さいのが欠点。これ以外の選択だとリスクも増えるがリターンも増える。ユリ有利の状況なので積極的にいったほうがよいだろう。

通常投げ	
鬼はりて	投げ間合いで　←or→+C
さいれんと投げ	投げ間合いで　←or→+D
燕落とし	お互いジャンプ中 投げ間合いで　↑以外+CorD
特殊技	
燕翼	→+B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+AorC
裏空牙 (ダブルユリちょうアッパー)	(ユリちょうアッパー大) 着地時→↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
飛燕疾風拳 (ユリちょうナックル)	↓↙←+AorC
飛燕旋風脚 (ユリちょう回し蹴り)	↓↙←+BorD
超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC



遠立ちBを先の方でガードさせた間合いから、

弱雷煌拳（裏）を出すと立ちガード不可に。

実際の闘い方

まずはジャンプDを多用して空中からプレッシャーをかける。

相手もジャンプを多用するようであれば、ジャンプD(特に垂直ジャンプ)や空中投げで対抗しつつ、地上でも遠立ちDなどを振ってジャンプしようとした相手を落とす。

相手が地上にいることが多くなったら、燕翼や屈みD、ダッシュBといった技を使って地上からもプレッシャーをかけていく。

燕翼からは前述の攻めの形があるし、屈みDはダウン効果があるので、起きあがりを攻めることができる。起き攻めはもちろん燕翼だ。ダッシュBは特に（裏）で多用すべき技で、百烈びんたに見せかけて使っておけば、本物の百烈びんたが成功しやすくなる。



ジャンプしようとした相手を落としておくことも重要。

こうやって地上でも主導権を奪うことに成功したら、ユリペースで闘いが進んでいくことになる。ここから（裏）とノーマルの闘い易さに差がでてくる。ガードを固めている相手を百烈びんたであっさり投げてしまえるか、しつこくジャンプや燕翼を使ってガードを揺さぶらなくてはならないかの違いである。とはいえ基本は変わらない。

相手にもよるが、ジャンプ6地上4ぐらいの配分でアグレッシブに闘っていくと良いだろう。

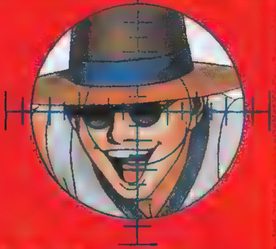


百烈びんた(裏)は便利な技だが、充分にプレッシャーを与えて。

YURI SAKAZAKI

Q：コミゲで連載していた「速攻生徒会」はどうなってしまったんでしょうか？はたして第3巻は出るのでしょうか？ぜひゲーメストで真実を確かめてください！／富山県　P.N.ヘリオス君　A：『速攻生徒会』っすか？現状として、お待たせしているのは申しわけないですが、時間がか←

あいつを殺ス！ クラッシュ攻略



クラッシュ攻略その1

チョイ・ボンゲ

担当：P・鈴木

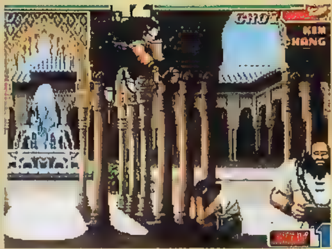
小さくてむっかつく！ムキー

過去に比べれば実力は落ちているチョイ。だが、まだまだ強敵！2人がかりで闘え！

姿勢の低さにより常にチョイが優勢

チョイの身体の小ささは半端ではなく、飛び道具程度なら平気で頭上をすり抜けていく。当然これはチョイに跳び込むときにも影響してくる。チョイが小さいので、ジャンプ攻撃を引きつけて出してしまいがちだ。

しかしそれは間違い。チョイは地上技対空で高性能なものを持っておらず、もっぱら昇りジャンプ強Pを対空として使う。いままで空中戦で負けが多かった人は、ジャンプ攻撃を出す高度と、押すボタンに原因があったのかもしれないぞ。地上でガードされることは滅多にないので、ある程度の高さになったら、あらかじめチョイが跳んでくることを想定して、攻撃している時間が長い技を選んで出すのが正解だ。



このあたりの高度から地上までカバーしてくれる技を出したい。

こうすれば、多少怖くてもチョイが地上でガードするようになる。これではじめて攻めに移行できるわけだ（ってやっぱり厳しいかも…）。

また、チョイからジャンプしてきたときは、地上でガードすることよりも、地上での強い対空技で相打ちをとったり、空中戦で勝負することを考えたほうが効率がいい。お互い泥試合になることが分かっているぐらいの意識が必要。



チョイのジャンプ強Pは多段技なので、相打ち時はチョイが損。

投げキャラで対抗せよ

方向転換で突進されたときは、読みの要素も必要になってしまうが、チョイが逃げることを予測して地上技の強攻撃or必殺技を出すか、チョイがさらに突進してくることを予測してガードするか。4回突進してきた場合は着地際のスキを狙って反撃しよう。コマンド投げがあればなおいい。

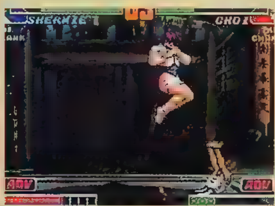
素直にガードキャンセルする手もいいだろう。



斜め下に突進してきたときも、実はチョイが不利。投げか連続技で2択。

飛翔脚ガード後は、チョイが相当不利～ほぼ五分。コマンド投げなら狙いやすいはず。コマンド投げを持っていないキャラでも、出の早い技を出せばチョイの動きはとめられる。ガードキャンセルはもったいないので他の場所で使おう。

チョイの起き上がりは強気に攻めていこう。投げや跳び込みももちろんねらうが、それ以上に起き上がりに技を重ねることを重視したい。チョイはバックジャンプしたい状況だからだ。後転には投げ、ジャンプには打撃。結局苦しいことは事実だが、チョイの思惑に引っかからないように。



跳び込んで技を出さずに着地→投げか、打撃を重ねるか。



クラッシュ攻略その2

乾いた大地の社

担当：MVP

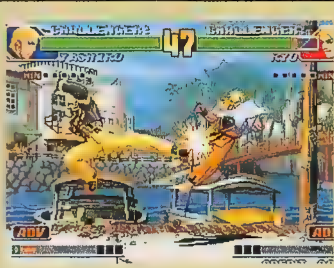
怖いのはリーチと投げ

ノリで闘えば相手のツボにはまる。じっくりとポイントを見極めよう

裏七枷の嫌なところ、それはコマンド投げとリーチであろう。防御面がかなり強いといえる。これを打開していくのは結構難しいが注意するポイントを知れば無駄なダメージは回避できるはず。それでは攻略ポイントを見てみよう。

リーチに気をつける

七枷というと目につくのがジャンプ強Kのリーチと立ち弱Kのうざったさであろう。上からかぶさるようなジャンプ強Kは垂直ジャンプで先端をガードさせるように出されると対空技も出しづらい。これに対しては着地の瞬間を狙って技を合わせるのがベスト。



垂直ジャンプ強Kにむやみに突っ込んでいかないように。

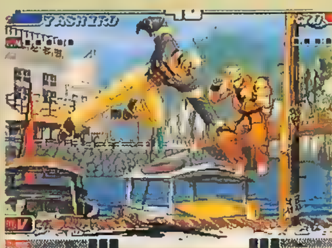
うざったい立ち弱Kは行動しようとするところにピシピシ当たりやすい。ここは素直にジャンプか前転にしぼって動くようにしていくといいだろう。所詮は弱Kなのでダメージはそこまでない。強引に動いてもいいし、ガードして間合いが開くのを待ってもいい。気にしないのが重要だ。

七枷はリーチを生かした牽制は強いが、ジャンプ攻撃はそこまで強くない。早めに出してかぶせるようにされるから返しづらいだけなので、ジャンプしてきたらキチっと反応していきたいところだ。

ダメージ源をなくす

裏七枷のダメージ源は挫く大地から（頭をつかんで背後をとる技）安定連続技によるところが大きい。この技は無理に返そうとせずに素直にジャンプしてかわしていくのがいい。常に警戒しておくのが重要だ。

もう1つは移動投げである踊る大地による奇襲。これもジャンプでかわすのがいい。



くじく大地をジャンプしてかわしていこう

攻める時は慎重に

裏七枷の鉄壁の防御を確立しているのが、やはりコマンド投げである。

1フレーム投げであるむせぶ大地と、無敵時間のあるにらぐ大地の強さは皆知っているだろう。特ににらぐ大地が危険で、そこからの起き攻めもなかなか嫌らしい。

まあ結局のところコマンド投げがあるから、自分が攻める時は一度近づいてもジャンプを多めにして、地上の連携もよく考えて出していくようにするしかない。



あとは攻める時に注意すればいいだろう。とにかく跳ぶのだ。

まとめてみると、リーチに惑わされずに奇襲技のことを常に念頭に置いておき、自分が攻める時は特ににらぐ大地を警戒してジャンプ多め、そして地上の連携をよく考えればいいだろう。

P.S.GAMEST Q&A E

→かっても発売したいというのが、コミック編集部としての考えなの…か？　でも最近氏はアフタヌーンで連載を始めたようですし、こりゃ～かなり時間がかかりそうじゃのお！でもね、他誌でもがんばってる氏を応援してあげよう。面白いよ。（まるが）

かりんお嬢様もがんばろ!



(群馬県　いずみ凪さん)

闘いの中で芽生えた乙女の友情。女の子版リュウ、ケンになるのかな?

最近、どう!?

STREET FIGHTER ZERO 3

新しいISMっぽいのが見つかったのだが、小ネタであった上にスペースがない。そこで20ページの柱部分を見てくれ。そこに新たなコマンドが…あぁっ、スペースが!

そろそろV-ISM全盛か?

輝け!オリコナー ―第3回―

だんだん流行してきた感があり、ライター冥利に尽きるこの頃。全キャラフォローを目標にするぞ。

担当:大会結果は…P・鈴木

飛び道具キャラばんざい

前々回で紹介したリュウのオリコンをきっかけに、飛び道具を持つキャラのオリコン連続技がぞくぞくと発見された。現在、リュウ、ケン、サガット、春麗、ダルシム、豪鬼、ダンの7キャラがお手軽連続技の候補に挙がっている。

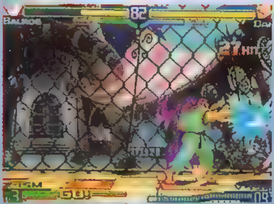
察しはついていると思うが、「画面端で小発動→飛び道具連打」が彼らのパターンになる。飛び道具を連打するまでのプロセスは左ページを参考にするといいだろう。

キャラ別に補足を加えておこう。サガット、春麗は他のキャラに比べて少しだけ連射能力が低いので、遅めにつなげていこう。慌てすぎると通常技が出てしまうぞ。

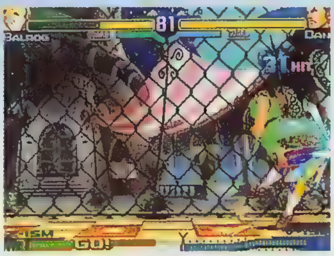
豪鬼は、相手との距離が近すぎると波動拳ヒット時に相手をダウンさせてしまうので、通常技を出すなどして間合いを調整したいところ。

ダルシムは小ヨガファイヤーを使えばダウンしない。

リュウ、ケン、ダンは飛び道具を連発できるサイクルが短いので、慣れればかなりのヒット数を出せる。ただし、15ヒットあたりからダメージが低くなり、相手のスパコンゲージやV-ISMゲージをいたずらに増やしてしまう欠点もあるので、ただ単にヒット数が多ければいいというわけでもないぞ。



いやー単純ですね。大足払いや投げの後にでも狙いますか。



コンボの最後は少し工夫して、相手を浮かせてさらに攻めるとカ。

本日のお言葉

飛び道具を連射できるキャラはきちい

ベガ

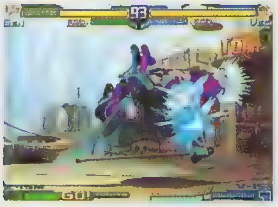
●小で発動→しゃがみ中攻撃→(ダブルニープレス→大足払い等の通常技)×α

しゃがみ中Pは対空オリコンの後に使いやすく、地上戦で使う場合は中足払いが良さそう。慣れれば大Pで代用できる。ダメージ優先の時に。

注意としては、**画面が暗転し終わるまではレバーをニュートラルにしておく、あるいはレバーを後ろ方向に入れないこと**

ダブルニープレスが出なくなってしまうぞ。後ろ溜めは通常技の後、0・3秒ほど入れればいい。

ダメージはそれなり。ややインパクト不足だが、相手を端に追いやるためになら…。



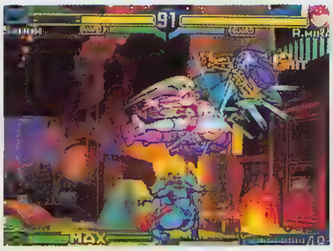
ダブルニー→大足払い→ダブルニー→通常技…とリズミカルに決めよう。

R・ミカ

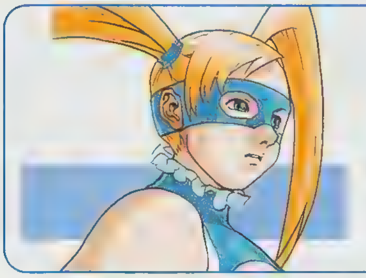
●Kピーチボンバー×α

非常にお手軽な点が魅力。基本的には大ピーチボンバーを使っていく。通常技を使って隙を作る必要がない(ミカがしりもちをついているため)ので、余裕を持ってタイミングを合わせることができる。ダメージもかなり大きく、6割近くは平気で奪える。

立ち大Kキャンセルピーチボンバーにすれば対空としても強力。ガードされてもフォローがきく(発動ボタンを工夫しよう)。ただ、画面端でヒットさせた後に相手と位置が入れ替わってしまうことがある点にだけは注意しておこう。ミカもVが有力か?



対空で立ち大Kを当て、ボンバー連発。単発で当たるので、相手のゲージ増加も小さい。ダメージはデカい。



P.S.GAMEST Q&A E

Q:当選者というのはどのようにして決めるのですか?私のイメージとしては、まずハガキを並べ、その後紙ヒコーキを飛ばし、その紙ヒコーキの落ちたハガキが当選者…違うとは思いますが。/P.N.雨維神砂さん　A:そうしたいんだけど、はがきを全部並べるには約35平方メートル←

ストリートファイター
ZERO3

まだまだオリコン連続技は募集中だ。君の作ったもので優秀なものは本誌で紹介するぞ。

まだまだ続くぜオリコナー

輝け！オリコナー ―戦略編―

知識ネタから即戦力ものまで、いろいろ取り揃えてみました。

担当：P・鈴木

スクープ！時間停止能力は存在した

まずは知識ネタから。オリコンにはLV3のスパコンと同じように時間停止能力があることが分かった。

簡単に時間停止について説明しよう。オリコンの動作は、ボタン入力→画面暗転→暗転終了の3シーンに分けられる。

この画面暗転時は両者ともに動けないのだが、暗転終了直後、オリコンを出した側のみが動ける時間が存在する。逆に言えば、オリコンを出された側が何の行動もとれない時間があるのだ。この時間のことを時間停止状態と（便宜上）呼ぶ。


オリコンを発動した後にレバーを上に入れた。発動した側が先に動いている。

オリコンは無敵時間もあり、ボタン入力から暗転終了後しばらくするまでは相手の攻撃をすり抜けていく。参考までに時間停止状態は約5フレーム。小技の発生は2~3、投げの発生は4。地上中攻撃が出るまでと同じような長さ。無敵状態は、中波動拳を動かずに抜けられる程度の長さ。


どんなジャンプ攻撃だって平気。対空性能がない技でも対空できる。

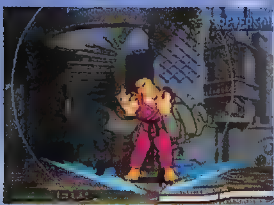
オリコンは50%でも100%でも時間停止は存在する。わずかな無敵時間の差はあるようだ。

つまりは攻めやすいわけ

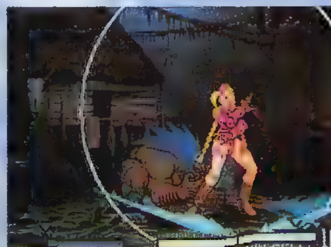
時間停止状態と無敵状態があることにより、どんないいことがあるかを説明しよう。

例えば相手とほぼ密着しているとき。ここでオリコンを発動するだけでも相当な強さを発揮する。

もし相手が何らかの通常技を出していた場合は、オリコンの無敵時間により空振りさせられる。オリコン発動後、小・中技を連打していれば100%ヒットさせられる。

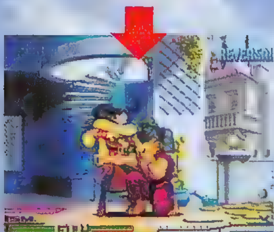

相手がどんな技を出そうが無敵状態。すり抜けるので…。

ガードしていた場合は（実は相手が地上にいるならばガードしてなくてもいいが）、オリコンの時間停止が投げよりも長いことを利用し、暗転直後に投げを入力（ボタン連打がいい）することで確実に投げが入る。確実にダメージを奪うにはもってこいと言える。


この時点で投げ技が確定している。ダメージ効率はよくないが確実だ。

なるべく相手に近寄ってオリコンを出していくのが目標といえるだろう。


いくら時間停止があっても、無敵状態の相手には攻撃が当たらず反撃される。


余裕を持って反撃できる。暗転するまでに時間がかかることも計算しよう。

とりあえずこんな場面で使ってみそ

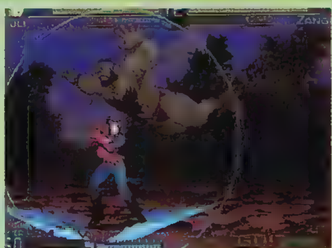
●隙のある攻撃をガードさせた直後

連続で攻めていけない技、例えばソドムやアドンの突進技や、一部キャラが持つ中段技の後などに、相手の反撃を誘ってオリコンを発動し、ラッシュをかけていくパターン。ひっかけ行為だが、オリコンという選択があるために相手は手を出しにくいはず。

●対空技として

相手の跳び込みに対しオリコンで対処する。無敵時間を活用するわけだ。対空技として使えない技でも構わずに出していい。そのまま連続技にできる環境ならばさらに強力。

あまりに引きつけてボタン同時押しをすると暗転時に相手が地上に着地してしまう。これはこれで別に構わないのだが、不測の事態で混乱した、などということにはならないように注意したい。


もうどんなジャンプ攻撃だって対空しちゃうぞ。

●跳び込んでから発動し、対空技を空振りさせる

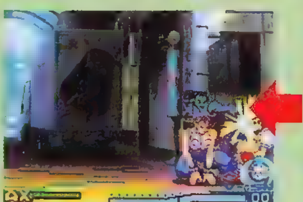
対空される見当がついているときにオリコンでかわしていく作戦。相手の対空技は攻撃している時間が短いほどいい。そのままジャンプ攻撃からの連続技を決めていくと強力。昇龍拳などは避けにくい。


対空技を出されたって避けちゃうから平気だよーだ。

●跳び込んでから小（中）で発動し、ガードを崩す

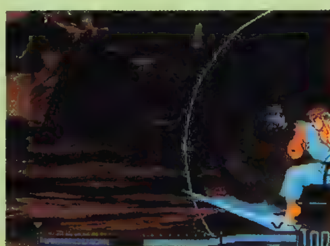
なるべく低い打点で地上にいる相手にジャンプ攻撃を出し、着地後すぐに足払いを出すと、ガード方向が「中→中→下→下段」、あるいは「中→下→中→下段」になる。どちらの場合も、2段目と3段目の間隔がないに等しく、人間ではまずガードできない。そのまま連続技を決めていこう。画面端で狙っていくといっそう効果的だ。


なるべく低くジャンプ攻撃を当てて、着地後に出の早い下段を出す。


すると、この通りガードが難しいんじゃよ。飛び道具でも連射しますか。

●追いつめられたときにオリコンを発動し、端方向へ投げて追撃に向かう

画面端で固められてしまったとき、オリコンを発動されてラッシュにあっているときなどには、オリコンを発動して脱出すれば比較的安全。投げ間合い内でオリコンが出せれば、そのまま端の方向に相手を投げて立場を逆転させよう。投げ間合い外だったら素直に通常技を連続で出し、間合いを離すとともに連携させていこう。


このときはジャンプに対して引きつけて発動するといい。投げ狙いだ。

●投げと打撃の2択をどちらも回避しつつ反撃

接近戦を挑まれて、数歩踏み込まれたときは要警戒。投げられてしまう可能性があるからだ。投げられまいとして小技で反撃しようとしても、今度は打撃を出されたときに負けてしまう。この不安を一掃してくれるのがオリコンというわけだ。つまり投げと打撃の2つの選択肢だけでは不完全な攻めということ。これは正確には2択と呼べない（目次の「今月のキーワード」より）。

使う機会が多いのはこんなところ。要望があれば今後も戦略編をやっていきたい。

P.S.GAMEST Q&A E

→（232号の場合）の土地が必要なのだ。編集部にそんなに広い場所はない。そんなわけでトランプみたいに扇形に広げて、通りすがりの編集に選んでもらって決めてます。公正かつアバウトな抽選でしょ？あと、はがきは楽しく読ませてもらってます。いつもありがとう！（プ担）

小ネタISM：前号で紹介したクラシカルモードと本気モード。実はあの他にも新しいISMつぼいモードがある。やり方は簡単。本気モードができる条件下で、「小P＋小K」を押しながらスタートし、キャラセレに入ればいい。で、どんなモードかと言うと…（左頁へ続く）。

即戦力 今すぐ覚えて君もウハウハ
ナーウ ゲッザ チャンス

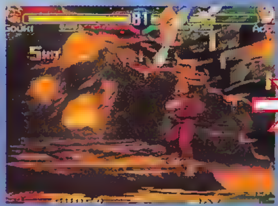
いろんなキャラの1発ネタ、即戦力ネタを集めてます（短期連載計画アリ）。

情報：チームZERO3
文：ニン鈴木

豪鬼 瞬獄殺一点勝負

相手の反対側に着地しそうな勢いの竜巻旋風脚（主に大）をヒットさせた後に、着地後すぐ瞬獄殺を出すと、受け身を取った相手に決まる。ジャンプで回避ができない点がミソ。直接瞬獄殺に攻撃するか、受け身を取らなければ助かるが、なかなか嫌な選択である。ブームが来るか？

●即戦力度…A 一発度…高

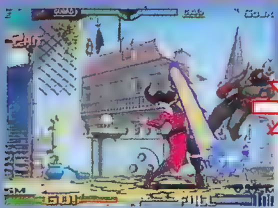

受け身をとってくれー、頼むこの通りだ（ここで瞬獄殺を入力）。

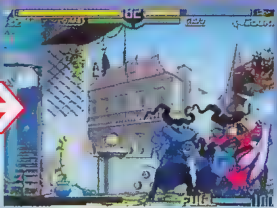

めくり性能のある技でなければ脱出不能。当然ニュートラルもダメ。

ローズ リフレクト5割

画面端近くで大ソウルリフレクトをヒットさせた後にLV3オーロラソウルスルーを出すと脱出不可。レバー入れ受け身をしても逃れられない。画面中央なら空中受け身で回避できる。惜しむらくは、どこで大ソウルリフレクトを相手に当てるか。カウンターヒットキャンセルでもダメかも。

●即戦力度…B 一発度…低


結局、相手を端に追い込んで、投げとの2択にするんですかねぇ。


何をしてもダメ。ダメージ軽減はとりあえず狙っておこう。

さくら めくって投げてループ

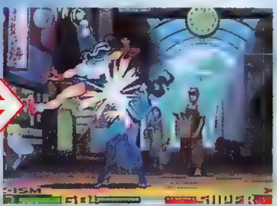
さくらのP投げ、大咲桜拳、ゼロカウンター（Z）からはめくり攻撃のチャンス。前ジャンプ中Kをうまく重ねていこう。着地後はすかさず小足払いか投げで攻めていく。小足払い→投げもいい形だ。

小足払いがヒットしたら、そのまま大咲桜拳まで連続技にして、地上受け身対策として小足払いを連打するか、再び跳ぶか。

つまり、投げの後も連続技の後もジャンプで再び攻める形になっているわけだ。さらに派生させるときにはジャンプ中Kを出さないで小足払いを出したり、正面に着地するようにジャンプしたりしてみよう。さらに慣れてきたら、小技連打のタイミングを連続技になるギリギリにまで遅らせて、ヒット確認後再び跳んだりガードクラッシュを狙った連携を組んでみよう。

●即戦力度…A 一発度…低


P投げ、大咲桜拳、ゼロカウンターを決めた後に…、


跳び込んで中Kを出したり出さなかったり、しゃがみ小K、投げを狙ったり。

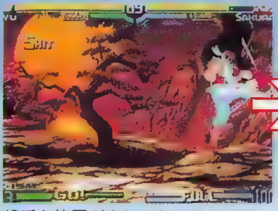
リュウ 竜巻1回で気絶？

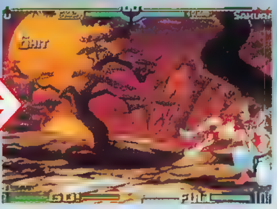
リュウの大竜巻はかなり気絶値が高く、ジャンプ大P↓小足払い↓大竜巻で気絶値が8割ほどたまる。あと少しで一発ピヨりだ。

そこでこの技。大竜巻で相手を画面端に運び、相手と位置が変わった場合は、

●立ち小P↓↓↘→＋大K↓立ち大P↓↓↘→＋P（or↓↙←＋大K）あるいは対空技のコマンドを素早く入力することで、相手がレバー入れ受け身をしたときに追い打ちに向かうことができる。立ち小P↓↓↘→＋大Kは受け身を取らなかった相手に当たり、気絶がほぼ確定する。レバー入れ受け身を取った相手には、その後の入力の立ち大P↓必殺技がヒットし、これも気絶しやすい。あるいは立ち大Pを出さずに余裕を持って対空するのもいい。気絶させた後、もう一度同じことをすると…！

●即戦力度…B 一発度…低

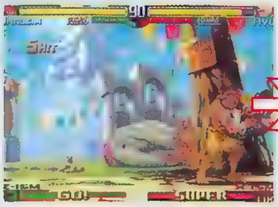

相手と位置が変わらなかったときでも、工夫すれば問題ない。


立ちorしゃがみ小P竜巻を狙いながらも対空も考える。ニュートラルに注意。

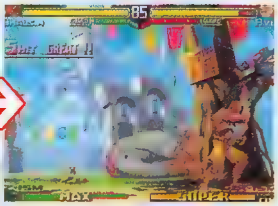
ダルシム 何でも落とすよヨガチョップ×2

画面端の相手をP投げでつかんだ後の話。小Pを連打して、浮いている相手にチョップを決めよう。キャンセルヨガフレイムを出せばそれなりのダメージを奪える。または直接ヨガストライクやテンペストをヒットさせてもいい。

P投げをされた後、相手はレバー入れ受け身をとることができる。しかし、立ち小Pを空振りした後に再び立ち小Pを出せば、対空技としてヒットする。入力としては、小P↓フレイム↓小P↓ブラストとなるわけだ。難しい？


まずはP投げを決めて、小Pを連打する。そのまま…、


追い打ち小P→フレイムの連続技へ。受け身を取られたら、

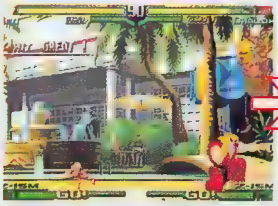

2発目の小P→ブラストで対空兼連続技へ。さらに攻めていこう。

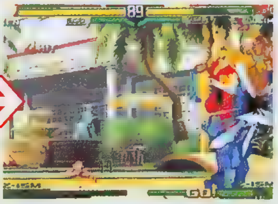
ケン 投げて5割？安定3割

画面端の相手にK投げをヒットさせた後は、相手はレバー入れ受け身しかとれない。ここから追い打ちを考えていこう。相手が受け身をとらなかったときは、立ち・しゃがみ小P、立ち大P、LV3スパコンが狙える。受け身をとられた場合は、対空技を決めていけばいいわけだ。

効率を上げていこう。K投げは相手がレバガチャをした場合に4ヒットで終わる。ケンはしゃがみ小P狙いで黙って見ていよう。投げが終わったら気合でしゃがみ小Pを出し（60分の2秒ほどしか余裕がない）、キャンセル昇龍拳のコマンドを入れておく。

ここで相手が受け身をとった場合は小Pが空振るだけで終わるので、改めて対空技（神龍拳や対空オリコン）を出していけばいいわけだ。かなり熟練が必要。他キャラでも応用してみよう。


K投げの後、立ちorしゃがみP昇龍拳を狙っていく。受け身をされたら、


小P空振りの後に対空技を決めてやろう。体力半分いただき！

P.S.MESSAGE E

「設定資料集」にぜひエスプレイドを！シューティングでここまでハマったのは初めてです。攻略ページも一冊の本のようにホチキスでとめて使っています。／兵庫県 P.N.のんさん ◆のんさん、お便り本当にどうもありがとう（嬉しい！）。前向きに検討してみます！（こーじ山下）

ガードゲージが極端に短く、ピヨリ値も高い。攻撃判定も小さく、やられ判定が大きい。さらに、すべての技にキャンセルがかからない。印象的にはダン！SMというかサイキョー流モードって感じだ。いいとこなしのようだが、このモードでは得点がすべて倍になる。スコアラーにはオトクかな？

R.ミカ

ケツに託した夢と希望！



基本的に「強い」キャラじゃないけど、相手が顔色を変えるだけの地力は十分あるぞ。

担当：鋼ケはまー

まずは鍛えよう肩とケツ

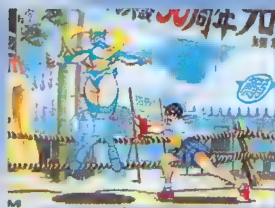
まず最初にあやまっておきます。ZERO3をはじめて3カ月と半、なんとミカのしゃがみ大Pにキャンセルがかかるということを知りませんでした。ゴメンナサイ。

で、これを利用することでさらに行動の幅が広くなったワケだが、これを絡めて連携をつくると、だいたい表のような感じになる。

注目ポイントは「しゃがみ大P→大パラダイスホールド」の部分。しゃがみ小PやV-ISMの立ち中Pキャンセルでは小技連打などで止められてしまうが、しゃがみ大Pキャンセルであれば通常技で止められることはまずないと思っていい。無敵技にしても、つねにリバーサルのタイミングで出していくのは至難の業だろう。

ただ、大攻撃キャンセルなので間合いが離れやすく、ほぼ密着から仕掛けていかないと間合い外になってしまう。もし離れたところからキャンセルするのであれば、小フライングピーチがいい。出は遅いが、大攻撃キャンセルということでそれを十分補える。小なら相手がしゃがんでいてもガードさせられるうえに先に動けるようになるので、しゃがみ小P→めくりボディ(ジャンプ⬇+大P)などと連携させて固め続けよう。

ちなみに、大のフライングピーチは最初の小ジャンプ部分で飛び道具を抜けつつ攻撃できるので覚えておこう。



引きつける必要があるので、あまり役に立たないかも!?

対空には水平チョップ！

ただ、こういった連携をいくら煮詰めても、実戦ではバックジャンプひとつで仕切り直しにされてしまうのが現状だったりする。たとえばしゃがみ大Pを素で当てた後も、空中でレバー後ろ受け身をとられた相手から逆にプレッシャーをかけられてしまう。対空処理はミカの大きな課題だ。

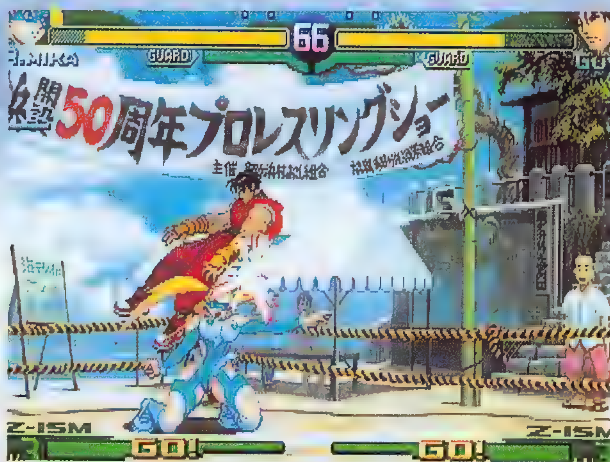
見た目的にはしゃがみ中Pが、上のほうへ攻撃しているので強そうに感じる。実際、相手の真下付近まで潜り込めれば非常に強力なのだが、ミカの足が遅いためなかなか活用できる状況にはならない。

そこでオススメなのが、しゃがみ小P。意外に感じるかもしれないが、引きつけてタイミングよく出せばほとんどの跳び込みを返すことができる。ただ、ダメージがあまりに少ないため、結果的にリスクが大きい。

そこで、このしゃがみ小Pにキャンセルをかけて大フライングピーチか大シューティングピーチを出していこう。

大フライングピーチは、返した後の攻めを持続させるために使う。しゃがみ小Pがカウンターヒットしたばあい、相手は空中受け身がとれないので、起き上がりにめくりボディや重ねしゃがみ大Pが狙える。カウンターでなかった場合は、相手が地上で立ち直った目の前にギリギリ落ちる形になる。立ちガードしてくれればそれで良し、スカったらすぐにデイドリームヘッドロックを仕掛けると、かなり効果的な奇襲になるので試してみよう。

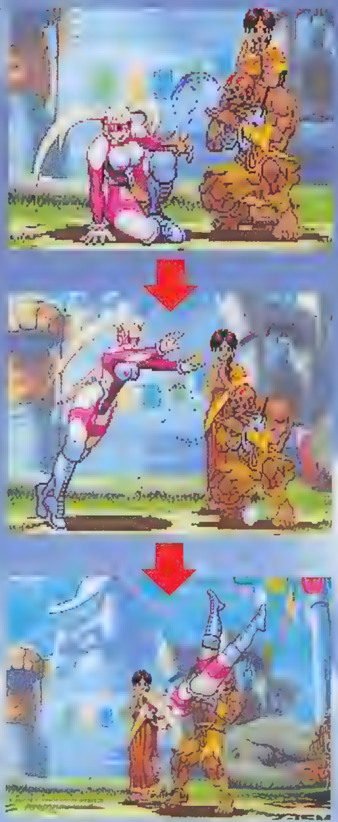
大シューティングピーチは、単純にダメージ増の連続技狙い。カウンターでなくても連続ヒットし、やはり空中受け身をとられることはない。ただし、間合いを誤って空振りしてしまうと悲惨なことになるので、個人的にはあまりオススメできない。



ダメージ以上に大きな効果をもたらしてくれるはず。

しゃがみ大Pからの変化の一例

- しゃがみ大P
  - → めくりジャンプ⬇+大P
  - → しゃがみ大P → 小フライングピーチ…／しゃがみ大K
  - → ➡+中K → しゃがみ大P／しゃがみ大K
  - → 大パラダイスホールド



ガードされた後のこのモーションで入力すると、

ただでさえ隙の少ない技からさらに素早く必殺技が出せる。

生半可な「反応」ではまず返せない。

ガイ

もはやK投げしかないか!?



シリーズを追うごとに厳しい立場になっていく武神流。ガマンが大切だ。

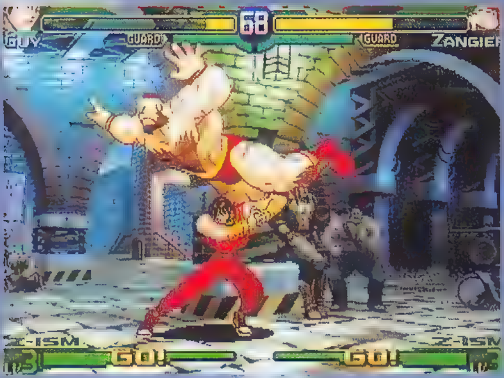
担当：はまー

まずは守る

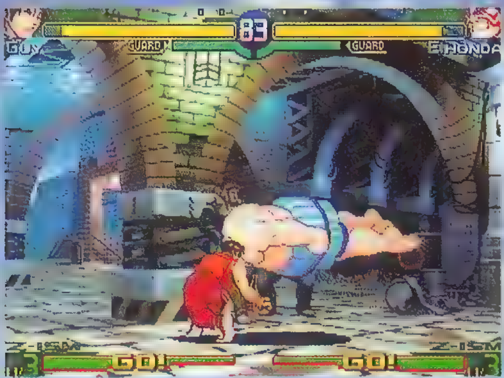
とりあえず、防御に関するネタから。ガイの迎撃技といえば武神旋風脚だが、ダメージが低くなったのに加え、小でも飛び道具などの中～上段攻撃をスカすことができなくなっている。中で足払いをスカすことはできるので、単体で使うときはそれに絞って出していくしかない。

ただ、もし画面端で地上ヒットさせることができたら大きなチャンス。このあと相手はレバー入れ空中受け身しかとれないので、受け身をとったら空中投げか八双拳、取らなかったら獄鎖拳（もしくは小P→大旋風脚）がかなり安定する。

対空技に関しては、下中P・下大Pを使うことになる。下中Pについては大きなメリットがあるので（後述）、つねに意識しておきたい。



早出し下大Pは、じつはかなりの高性能。



中P後にキャンセルしないで、素で出すと効果的。

崩山斗について

以前「昔っぽくは闘えない」と書いたが、立ち中Kが牽制として機能しにくい感がある（前もこの程度だったっけ?）だけで、崩山斗を絡めた「横押し」に関しては、アレンジ次第でまだまだ活用できる。

まず、崩山斗のボタンによる違いから。

小は攻撃判定の発生が早く、出始めであれば中攻撃キャンセル、大攻撃キャンセルなら技の終わりのほうでも連続ヒットさせることができる。欠点は突進力がないことで、すぐに相手との間合いが離れてしまうため、続けて攻め込むことはできない。

中は連続技には使えないものの、ガードされたときの隙がもっとも少ない。これとイズナ（の肘落とし）・疾駆けを使い分けることで、相手の行動をかなり制限していくことができる。

大は攻撃発生が非常に遅いが、突進中の姿勢が小・中よりも低くなる（上半身無敵だと思っていい）。サガットのグランドタイガーショット以外の飛び道具をくぐれるほか、ミドルキック系の牽制技もすべて抜けることが可能だ。

小・中崩山斗を活用していくためにはキャンセルが必須だが、ZERO3では下中Kではなく遠距離立ち中Pが主軸技となる。発生が早くガードされてもガイ側が若干有利で、もちろんキャンセルも可能。さまざまな技を状況によって使い分けるというよりは、この立ち中Pを出すタイミングに全神経を注ぐぐらいの感覚でいいだろう。

垂直落下がいい感じ

崩山斗と対にして考えていきたいのが、イズナの肘落とし。空振りすると隙が大きく反撃されやすいが、実はガードさせれば先に動けるようになる。ヒットさせると相手のほうが先に動けてしまうが（のけぞりよりガード硬直のほうが長く設定されているため）、相手もくらっているだけに強引な行動には出られないはず。

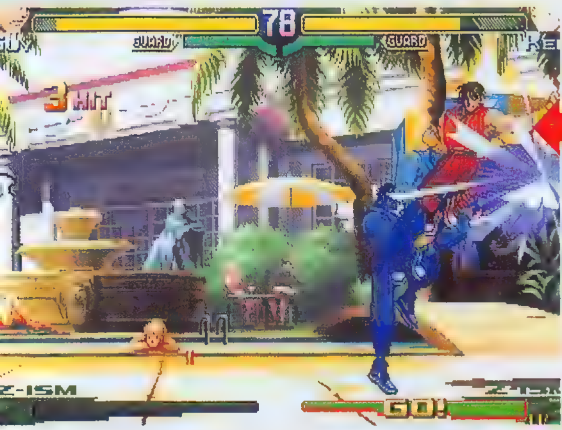
立ち中P→大イズナ→すぐにPを押して肘落とし→立ち中P→……を攻めのループと考え、中P→イズナの間に割り込もうと考えている相手には中崩山斗、ガードしていたら疾駆け→K投げの選択を迫るのが、ZERO3ガイの（現時点での）基本だ。

せめて破壊力は上げておこう

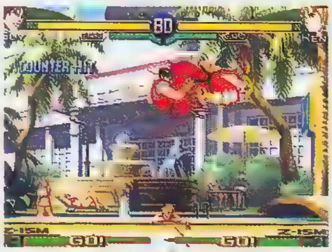
最後に、新しい連続技の紹介を。

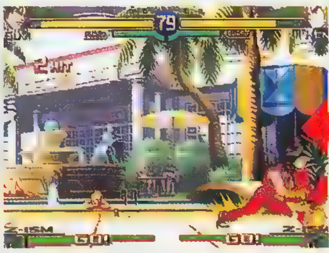
●下中P（空中の相手にカウンターでヒット）→中 or 大イズナ落とし（→獄鎖拳など）

キャンセルでイズナを出せば、投げが確定で入る（ただしキャラ限定、一応イズナの肘落としは全キャラ確定）。さらにカウンターヒットで浮いた相手をイズナか空中投げで投げたときは、地面に叩きつけたあと相手が大きくバウンドするので、画面端であればさらに追撃が望める。受け身を取らない相手には獄鎖拳や中P→大P→大旋風脚、受け身を取った相手にはふたたび空中投げが有効（キャラ限定でタイミングも厳しいが、受け身を取らなかった相手にも空中投げを決めることはできる）。



さらに、夢にまで見たイズナからの空中コンボが！





通常技カウンターヒット→キャンセル必殺技までは受け身をとられないので、ここまでは確定。

●レベル3剛雷脚→近距離立ち大P→大イズナ落とし（イズナの肘落とし）

レベル3剛雷脚を地上でヒットさせたときも、確定でイズナを決めることができる。ただしこの場合はイズナ後に跳ねないので、さらなる追撃は不可能。画面端では、大P→イズナの代わりに獄鎖拳を入れよう。

●中P→小崩山斗→獄鎖拳
●中崩山斗→獄鎖拳
●空中投げ→獄鎖拳

いずれも画面端&キャラ限定だが、カウンターヒットでなくても追撃可能。受け身は取られてしまうので、空中投げの選択肢も忘れないように。

ちなみにこの3つは、山口県「シャチテのK.F.」君の情報をもとにしました。どうもありがとうございます。

P.S.MESSAGE E
ZERO3のロレントのスーパーコンボ、テイクノープリズナーとスティールレイン、やり方がまったく同じなんですけど、そちらのミスでしょうか。次の号でまた記事を載せてください。また、豪鬼の瞬獄殺は最後大Pだったのに変更されたんですか。そのあたりをもう少しつっこんで。←

すでに
重量級ではない！



バーディー
対戦攻略

ゴリ押しばかりでなく柔軟な戦法が必要不可欠。速攻性の威力にばかり頼っては…。

担当：アディオスToshi

スーパーコンボがレベル3しか使えず、コマンド投げはまず入らない。ついでにブルホーンもレベル2以上でしか使えないとあっては、残るダメージ源はZERO3システムに即したもの。もちろん、それも得意分野ではないが、そんなことを言っていては生き残れないのが、今作のバーディーの厳しいところだ。

空中追い打ちが鍵を握る！

基本戦法のほうはバックナンバーの232号を参考にしてもらうとして、今回はまずバーディーの空中追い打ちについて説明しておきたい。

空中追い打ちを狙うほとんどの状況は、対空兵器で相手を撃墜してから。バーディーの対空兵器は、言わずとしれたしゃがみ大P。これを早めに出していくことを基本とし、撃墜したら小ブルヘッドでの追い打ちを狙う。

この際、しゃがみ大Pはキャンセルしないこと（するなら思いっきり引きつける）。カウンターでないとほとんどブルヘッドが間に合わないことに注意しておこう。

しゃがみ大Pが高い打点で潰される場合は、しゃがみ中Pにスイッチ。このときはキャンセルをかけ、ほとんど連続技にしてしまう。



打点の高い跳び込みに対してしゃがみ中P。追い打ちも…。



もちろん自分が画面端を背負っているときに…、

他にバーディーが空中追い打ちを狙える状況は、近距離立ち大Pが画面端でヒットしたとき。相手の落下スピードによって出すタイミングを変えなければならないが、追い打ち技は同じくしゃがみ大P→小ブルヘッド。

またバンデッドチェーン後も受け身がとれるので同様に。もちろん自分の位置を確認して、必ず自分が画面端にいるときに使おう。



受け身をとったところに追い打ちをかける。

オリコンの難度は高し…

V-ISMバーディーの特典は、しゃが大Pの2段ともにキャンセルがかかることと、近距離立ち大Pがレバー後ろでいつでも出せること。

そして何よりもオリコンだが、それほどどこのキャラにとっては使い勝手のいいものではない。それでも一応、紹介しておこう。

しゃがみ大P→小ブルヘッド→立ち大P→《しゃがみ大K（空キャンセル）→ブルヘッド（小か中）→立ち大P》

〈　〉内はもちろん繰り返し。100％、時間いっぱいに叩き込むことができたら約半分弱。段数も15〜17ヒットぐらい。画面端限定なので、もっていけないようなら←＋大Pで打ち上げて昇りジャンプで追撃したり（連携）、ブルヘッドを連打して削りにいく。

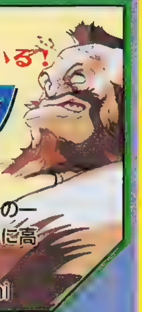


しゃがみ大Pからキャンセルでブルヘッド…、



立ち大P。この始動が結構減るのである。

でも
スクリューはいる？



ザンギエフ
対戦攻略

苦手なキャラを倒す目安の一つは、スクリューがいかに高確率で入るかだ！

担当：アディオスToshi

ZERO3のザンギエフは強い。理由の一つは、間違いなくボディアタックの威力と判定の強さがある。しかし、それだけに頼って勝っていられたのは、このゲームの性質上、対空兵器の選択が複雑だったからだ。しかし今はそれで戸惑う人も少なく、もはや跳んでいるだけでは勝てない。よって決め手となるのは、やはり投げ技となる。

どこでスクリューが入る？

投げ技（スクリュー、ファイナルアトミックバスター）を決めるプロセスで最も一般的なのが、跳び込み→小技と連携させていくことだったが、さすがにそれが決まることはほとんどない。跳び込みから直接か、空ジャンプから回したほうが成功率は高い。

当然それでもリスクは伴うわけだから、安全にいきたい場合は打撃技を繰り出す。その際、ベストなのはしゃがみ弱P×2→立ち小K→大バニシングといったもので、これを見せてしゃがみ小P→投げ技といったりする。しかし、それでも逃げられるときは逃げられるので、最終的に打撃の連携は「ガードクラッシュを発生させるため」と考えておいたほうが良さそうだ。

では、投げ技はほとんど決まらないのかと言うと、そういうわけでもない。

相手の技の硬化を狙うようにすればいい。要はリバーサル時に狙うわけで、どんなにうまい人でもここを狙われると、そうやすやすとは逃げられない。硬化時間の長い技にそうするのは当然。またスキのない連携や連続攻撃をガード中に間合い内なら、グルグル回していればいい。問題は隙の少ない単発技にいかに合わせるか。相手の出方にもよるが、くると予想し多少なりとも先行で入力することに慣れることが大事。これが多くできれば、かなり強い。



立ち小Kからのスクリューは決まらない。



キャンセルバニシングでGPゲージを削ろう。



どんな些細な硬化にも回せるのが、理想ですな。

ナリに似合わずオリコンは強力！

V-ISMの全体システムは、防御と威力が命のザンギエフにとってはあまり有利に作用しない。だがオリコン自体は、このキャラにかなりの恩恵をもたらしてくれる。

まず〝時間停止〟。発動直後のこの特典を利用して（このキャラだけではない）スクリューが確定。威力はしょぼいが、ガードを固めている相手にはとりあえず有効だ。

またバニシングフラット→スクリュー（アトミックスープレックス）も確定し、思ったほど低威力でもないので、コンボの苦手な人にもお薦めだ。肝心のコンボのほうは…。

クイックWラリアット→大バニシングフラット→《しゃがみ大K（空キャンセル）→大バニシングフラット》

もちろん〈〉内は繰り返し。画面端にもっていくと、バニシングがすかるのには注意。



相手の跳び込みに対してなど。ラリアットで浮かして…、



キャンセルバニシング。この後空キャンセルで繰り返す。

P.S.GAMEST Q&A E

→／愛知県　長谷川和彦君　◆すいません。スティールレインはK発動です。もちろん豪鬼のは大Pが正解です。ついでに白状するとベガのスパコンはそれぞれPとKが逆でした。ちょっとした混乱を招いたようで大変申し訳ありませんでした。訂正してお詫びいたします。（担当編集）

アドン



結構強いんで、みんな使ってみてね

常に移動しながら闘うので、相手に捕まりにくい。自由に野原をかけまわろう。

担当：ムックもよろしく！P・鈴木

基本的な流れ

相手の攻めにつき合わずに勝手に動き回るのが理想…なんていうと適当に動いていればいいように聞こえるが、その通りである。おわり。

どのような動きを適当に混ぜるか？

適当に動くといっても、それなりのパターンを作っておく必要がある。ここからは真面目に解説していこう。

(1)ジャガーキックによる接近
(2)ジャガートゥースによる相手の攻撃の誘い
(3)地上技連携および投げ

この3つを主として動くのが基本戦法だ。

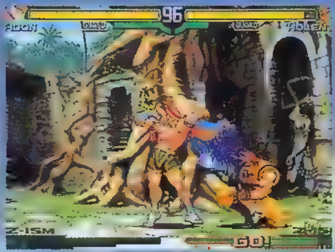
ジャガーキックによる接近

Z・V−ISMのものは、ガードさせても不利で、ヒットすると反撃を受けることがあるため多用はできない。奇襲として出していく程度だ。

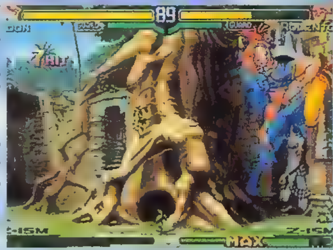
ガードさせた後は、とりあえず様子を見るのを優先。相手が技を出してくるタイプが、おとなしいタイプかを探るためだ。相手が技を出してくると読んだときにはLV3ジャガーバリードアサルトでカウンターを狙うか、オリコンを発動するのが良い選択。おとなしくガードしている相手に対しては、地上戦で固めたり勝手に動き回ったりするといいだろう。

ジャガーバリードアサルトをLV3で出すのは、相手が技を出さずにガードしていたときでもフォローできるからだ。ガードされている最中にPを連打しておくと、フラッシュピストンマッハパンチが出て難を逃れられる。実はこの後もアドンが有利なので、さらに攻撃していこう。

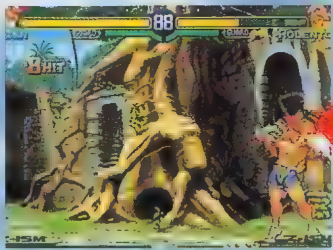
見事読みが当たり、スパコンがヒットしたときには、Kを連打して真空跳びヒザ蹴りに派生させよう。この時点で画面端に相手を追い込んでいるならば、さらに…



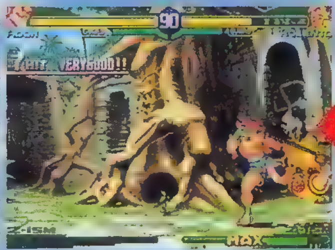
これで安全だ。さらに通常技を出すとよくヒットする。



ジャガーバリードアサルトLV3→K連打、あるいはライジングジャガー（大）から、



すかさず立ち中P→ライジングを出すか、



投げや下段で攻めるか。受け身を判断しよう。

・（立ち中P→）→↓↘+K
・着地を見計らって投げ
・着地のタイミングでしゃがみ小K

などで追い打ちを仕掛けていくといい。

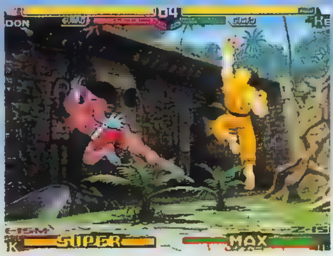
X−ISMのジャガーキックは、ガードさせた後アドンが有利で、カウンターヒットすれば小技につなげられる。地上にいる相手に当てる練習をしておこう。ジャガーキックからは、地上戦に展開させていくのがセオリーになる。

ジャガーキックの詳しい派生についてはスペースの都合上ムックを参考にしてほしい。

ジャガートゥースによる誘い行動

相手と間合いが離れているときには大と中を使い分けて、相手が昇龍系を空振りするのを誘う作戦が面白い。ちなみに、ジャガートゥースをガードされた後もアドンが有利（か五分）なので、さらに続けて出したり跳び込んだりしてもいい。

当てないジャガートゥースを多めにして、じれた相手にしゃがみ中K、大Pを当てたり対空を狙ったりすると戦略的。適当に遊びたい人はトゥースを20連発する、と負ける。



うわーい空振りだ−反撃したれ−。

地上技連携&投げ

基本技は小攻撃。目押しで連続技にすることができるので、マニアックな戦法としては「小攻撃2発→ジャガーバリードアサルト」の連続技を狙っていくものがある。これができれば相手もガードしがちになるので、投げを狙いやすくなる寸法だ。



最初がカウンターヒットなら簡単につながる（投げの布石が重要）。また、X−ISMのジャガーキックがカウンターならかなりすごい連続技が。

できない人でも、適度に歩きながらしゃがみ小攻撃や立ち小Kを1発ずつガードさせていけば、ガードクラッシュしやすくなるし、調子に乗って投げてしまう手も生まれる。

少し離れたら、しゃがみ中Kや大K、大Pを出しておくと相手も動きにくいはずだ。すかさず跳び込むなりジャガー系の必殺技（って全部じゃん）を出していくといい。

跳び込むときは、小K（正面）か中K（めくりもOK）のどちらかが良さそう。相手の飛び道具の隙には中Pなどを使ってもいい。

略称はオリコデズムですか？否

V−ISMは小技からの連続技がないので、オリコンを重視していこう。相手がゼロカウンターを使えないときに、

●しゃがみ（小K→中K）→小ジャガーキック

を画面端で繰り返すことによってガードクラッシュを狙い、そのまま連続技として決めていこう。またレバー前入れ中P→小ジャガーキックを混ぜるとかなり効果的。ガードクラッシュを狙うときにはしゃがみ大Pを混ぜていくのも手だ。



レバー前入れ中Pを混ぜると、下中下…とガード方向が変わるので当たる。

小ネタでGO−

・ジャガーリボルバーは空中ガード不能技。ガードクラッシュ狙いにも使えそう。
・レバー前入れ中Pはあまり使わない。ズバリ投げのほうがいいでしょう。
・P投げのほうがわずかに投げ間合いが広いが、K投げのほうが起き攻めしやすい。

P.S.MESSAGE E
No.232のZERO3応募ハガキ（P.9）のカリンのイラストの東京都のひじりれいさんて、漫画家のひじりれい先生ですよね？／千葉県 P.N.曹宝散人君 ◆よく気づいたね。私が気づいたのは本誌が発売されてから数日後、たまたま本屋でコミックの背表紙に同じ名前を見つけたので←

電撃注意報

ブランカ

対戦攻略

何はともあれ電撃にこだわってみる。究極は大電気の空中ガードだ。

担当：がっちん



今回のブランカの対戦攻略はエレクトリックサンダーにしぼっていこう。スペースが少ないので早速いくぞ。

普段は小電気

通常の立ち回りでは小の電気を使っていく。理由は技の出が早く、やめたときもすぐに止まるからだ。そして、何より出しやすいのもいい。

そして、使うタイミングもいつでも良く、スキあらば積極的にボタンを連打して電気をバラまいておこう。



なかなかの強さを誇るエレクトリックサンダー。

ただし、相手との間合いが離れていて冷静に飛び道具などで対処させるとツライ。また、相手の足払い系には弱く足の先のほうでコテンと転ばされることも少なくない。

さすがに使いすぎると簡単にやられるので、このあたりは読まれない程度にしておく。相手の跳び込みと突進系の技に対してであれば理想的だ。

大の電気も狙っていく

大のエレクトリックサンダーは、とにかく出しにくいのが欠点だ。ぜんぜん人間では出せないレベルというわけではないが、ゲーム画面も見ずにボタン連射に精を出してはちょっぴりゲーセンでは恥ずかしい。

ただ、それに見合うだけのメリットもある。それはガードさせたときの体力とガードパワーゲージの削る値のすさまじさである。とくに、大の電気を空中ガードさせたときがすごく、ヒットしてしまうと残念なくらいでもある。

また、小の電気と比べるとビリビリしている間隔が短いからか、単純にブランカをまとっている電気自体が大きいからか、小よりは格段に相手の技では潰されにくくなる。

また、大の電気を出すときは、何も大ボタンだけで行う必要はなく、小か中と交互に連射してもいい。



強の電気に跳び込んでしかも空中ガードしてくれれば…、

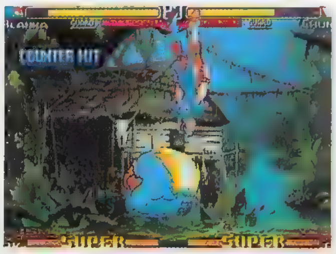


スゴイことになる。頑張って一度は決めてみよう。

むしろ、こちらのほうが出しやすくなるし、空中ガードさせたときも大ボタンのみのときより効果が大きいときがある。大の電気であれば、こちらのやり方を基本としてもいいだろう。

狙いどころは？

大の電気を空中でガードさせるとスゴイのはわかってくれたと思うが、実際は空中ガードという時点で相手にその意志がなければ簡単には決まらない。単純に、立ち大パンチを空振りしつつの電気で、その大パンチに反応して跳び込んでくるプレイヤーもいるが、空中ガードさせることに固執せず、相手の起き上がりに重ねるだけでも効果はある。まずはこのあたりから狙ってみよう。



ローリングで近づいてからの電気も使っていこう。

帝王復活の日を夢見て

サガット

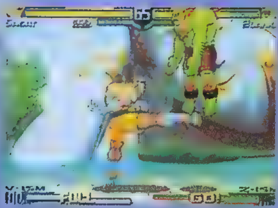
対戦攻略

夢を見るために努力すべきは無駄な行動を減らすこと。やっぱり拳に頼ることになる。

担当：MVP



サガットの嫌らしさをかもし出す通常技。



ん～ありがち。で、これが負ける原因。立ち技を過信するな。

牽制に使うそれはリーチが長くて非常にいい感じ!!と言いたいところだが、逆に牽制しようとしたところを跳び込まれてはいないか？

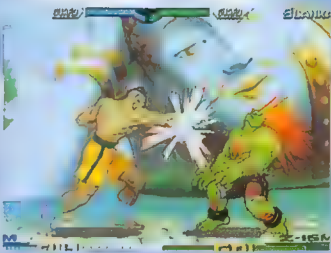
おすすめでない立ち中K

独断と偏見で、というわけではないが、立ち中Kはあまりおすすめでない。

というのは、立ち中Pと比べて技の振りが遅く、しかも攻撃位置が立ち中Pに比べて低いのでジャンプ防止能力がやや落ちてしまうからだ。

確かにリーチ的には立ち中Kのほうが立ち中Pより長いのだが、ギリギリ当たる位置では相手も跳びやすいところだろう。

従って牽制のメインは立ち中Pにしていきたい。相手を画面端に追い込んだときはプレッシャーも入るので立ち中Kを使ってもいいだろう。



使うならこのストレートっしょ。隙も少なく結構優秀。

立ち技の間合

いくら立ち中Pがいいと言っても、サガットは背が高くてジャンプ攻撃を早めに出されるとキツイので、あまり立っていることは基本的にない。

牽制と言っても相打ちになったり一方的にくらうこともあり、成功したからといってそこまで大ダメージを期待できるわけでもない。あくまで跳んできてもらったり自分が跳び込むために使っていくのだ。よって、乱用はせずにたまに使う程度でいい。

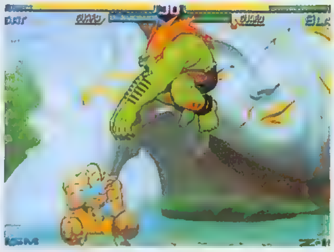
だからしゃがみ技

しゃがんでいるのが重要なのはもうわかるだろう。前にも書いたが、必ずしゃがみからアッパーカットを出せるようにしておくこと。

さて、しゃがんでいる時も十分牽制は可能で、しゃがみ中Pやしゃがみ中Kが大活躍する。この2つの技は乱用していってもいいくらいだ。

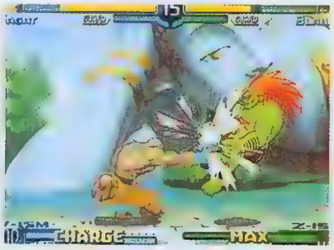
で、今回のおすすめはしゃがみ大P。基本的に先端部分を当てるようにするのだが、判定も強く、相打ちでも大ダメージを狙える。

しかもこのしゃがみ大Pは遠めの対空兵器としての能力も高い。グランドタイガーショット等を遠めから跳んできた時に試してみよう。



しつこいけど重要。この状態から対空を出せるように。

しゃがみ大Pはこれ以外でも活躍する。その状況とはズバリ、ガードクラッシュを狙う時である。しゃがみ大Pはガードされてもこちらが先に動けるので、連続で出していけば、ヒットすることも多くクラッシュを狙いやすい。接近戦で多用していこう。



とりあえずかなりお世話になってみてはどう？

P.S.GAMEST Q&A E →手にとって表紙を見たらああ…という感じだった。ちなみに18歳未満は知っていたら放課後職員室に来なさい。それから、別に投稿はプロ・アマは問わない（採用についても同様）ので、これからも皆さんヨロシク。とか言っててそもそも別人だったら笑うしか。（担当編集）



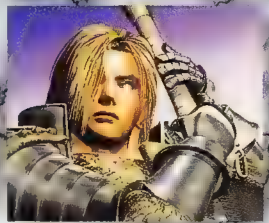
まだまだ続く新キャララッシュ 君のゲーセンでは何人使える?

SOULCALIBUR™

©㈱ナムコ

このゲームがゲームセンターにお目見えしてから早2カ月が経過したわけだが、タイムリリースキャラを含め攻略を深めていくぞ!

腕、なおりました



ジークフリート

スラッシュクロス～ベースホールド	ⒶⒶ☆Ⓑ
ブレイズウィンド	Ⓐ+Ⓑ
ブレイズシュトローム	Ⓐ+ⒷⒶ

担当：VMT-RED

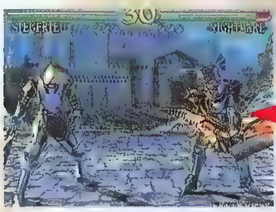
ナイトメアとの違い

ジークはナイトメアとほぼ同じキャラであると考えて良く、ジーク固有の技と呼べるものはⒶ+Ⓑ（ブレイズウィンド）と、ここから派生するⒶ+ⒷⒶ（ブレイズシュトローム）のみとなっている。

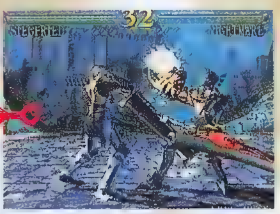
Ⓐ+Ⓑは、剣を振り回しながら前進する技で、中段の攻撃判定を3回出した後に、強制的にデキスターホールドへ移行する技となっている。間合いが近ければ連続ヒットする。

Ⓐ+ⒷⒶのほうは、最後の一撃が下段に変化し、通常構えに戻るというもの。最後の下段部分は連続にはならないし、ダメージも小さいが、ヒット後はわずかながら有利な状況となっている。ここから⇨Ⓚなど発生の早い技へ連携させるのも有効だ。ガードされた場合も、間合いが離れるため確定の反撃をくらうことは少ない。

ジークとナイトメアのⒶ+Ⓑ以外の大きな違いは、ⒶⒶ☆Ⓑでベースホールドへ移行できること（ⒶⒶの振り方も違う）、8WAY-RUN専用技だったⒷⒷⒷ（アーマーブレイカー）が、普通に出せるようになり、ナイトメアのⒷに相当する技がなくなったことがあげられる。



Ⓐ+Ⓑのみだと、中段3発からデキスターホールドへ移行。



ここから中段3発か、中段2発→下段へ派生する。



Ⓐの追加入力をすると、3発目が下段になる。

ワンポイント攻略
ジークフリート & ナイトメア 4割コンボを決めろ

⇦Ⓐヒット時は相手が崩れ落ちるようにダウンするので、追い打ちを入れることができるのは以前も紹介したとおり。⇦Ⓐのダメージがそもそも高いので、追い打ちも含めると全体力の4割以上を奪う強力な連続技も狙える。

実戦では、発生の遅い上段攻撃である⇦Ⓐは、適当に振り回してもまず当たらない。ガードインパクト後に狙おう。

密着に近い状態でガードインパクトに成功すれば、⇖Ⓑ（または投げ）と⇦Ⓐでかなりきつい2択を迫ることができる。

相手は、ガードインパクトされたあとに最速で出される⇖Ⓑを回避するためには、読みで最速のガードインパクト入力をするしかなく、⇦Ⓐを出されていた場合に最速のガードインパクト入力をしていると、ガードインパクトの硬直中（スキ）に⇦Ⓐがヒットするようになっているのだ。

さて、ガードインパクト後に首尾良く⇦Ⓐをヒットさせた場合の追い打ちには、⇖Ⓑ、投げ、⇨Ⓑ、⇖Ⓐ等が考えられる。

投げがつながるのは意外だが、間合い内に入っていれば、⇦Ⓐをくらって崩れていく相手を掴むことができる。投げ抜けされる可能性もあるが、決まればダメージは大きい。

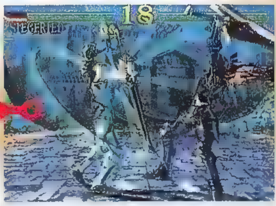
投げが届かないと判断したら、⇨Ⓑか⇖Ⓐを使おう。

⇨Ⓑのほうがダメージが大きく、状況によってはリングアウトも狙えるが、軸ズレでスカる場合もあるようだ。安定するなら⇖Ⓐを使おう。

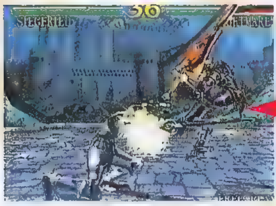
⇦Ⓐヒット時の間合いが完全に密着なら、⇖Ⓑからの空中コンボも可能。この場合、⇖Ⓑ→チーフホールド中Ⓑがかなり安定して入り、合計ダメージは5割以上となる。



最速の⇖Ⓑからチーフホールド中Ⓑをたたき込め。



ガードインパクト成功!



きっちり追い打ちをきめよう。



相手が最速のガードインパクト入力をすると⇦Ⓐがヒット。

カウンターの知識
カウンターについて

カウンターといえば技と技のぶつかり合いという印象を受けるがこのゲームはそれだけではないのだ。

担当：SHO



カウンターの種類

カウンターとは、一般的に攻撃を出した瞬間に相手の技を受けた場合を指すのだが、このソウルキャリバーには他にもカウンターが存在する。では、どのように分類されているのかを個別に紹介していこう。

●技と技のカウンター

このカウンターは一般的に知られるカウンターで、技と技がぶつかりあったときのもの。これを「攻撃出始めカウンター」というように分類している。

●8WAY-RUN中のカウンター

8WAY-RUN中に攻撃をくらうことがあると思うが、この状況が、カウンター扱いになっている。しかも、⇧⇩⇨⇘⇗方向で攻撃がヒットしたときは、「ランカウンター」となり、⇦⇙⇖方向で攻撃がヒットしたときには「バックダッシュカウンター」となる。この2つのカウンターは、ダメージの面で変化がある別のカウンターとしてダメージ計算されるようになっている。

8WAY-RUN中は、カウンター扱いとなるので注意。

●ソウルチャージ中の攻撃

Ⓐ、Ⓑ、Ⓚの3つのボタンを同時押しすることで発動するソウルチャージ。このときの効果は、普通に攻撃がヒットしただけで、「攻撃出始めカウンター」が採用される。

以上のように、カウンターには「攻撃出始めカウンター」「ランカウンター」「バックダッシュカウンター」の3種類に分けられる。

カウンター状態で性質が変化する技は、以上の3つの状況で攻撃がヒットしたときにはすべて変化するので、通常のゲームよりもカウンターヒットする状況が多くなる。ということは、それらの技の重要度が増すということだ。

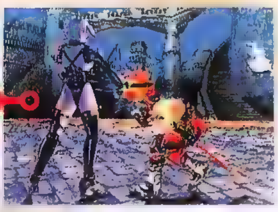
カウンター効果

カウンターの種類を知ったところで、カウンター時の効果について紹介しよう。カウンターの効果を個別に挙げてみると…、

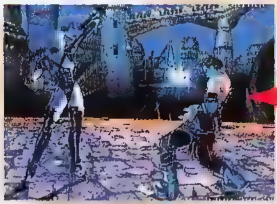
●浮きの高さが変わる
●よろけ（クルクル回る）
●バウンドする
●ダウンする
●連続ヒットになる
●技の性質が変わる

以上のような効果が技によって存在する。

「よろけ」は前のめりにダウンする効果で、その間攻撃に対して無防備な状態が発生するのだ。よろけている最中に別の技で連続攻撃というのがセオリーだが、このよろけはレバーを素早く入力することによって回復することができるのだ。よって、よろけを奪った後に出す技はなるべく攻撃発生の早いものや下段攻撃などを出すようにしたい。



カウンターで「よろけ」た場合でも、攻撃発生の早い技を出さないと…、



よろけ回復をされてしまうので、技をガードされることもある。

連続ヒットする技や技の性質が変わるものに関しても、対戦において非常に重要な要素となるので、うまく使おう。

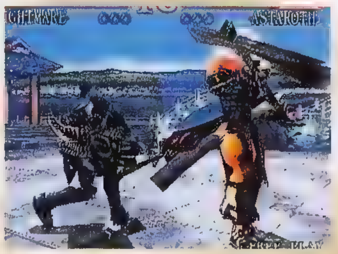
カウンターダメージ

カウンターで攻撃がヒットするとダメージが高いという性質があるが、3つのカウンターが存在するこのゲームでは複雑なダメージ計算になる。

ダメージ値に関係してくる条件は、攻撃をヒットさせたときの相手の「状態」「方向」「攻撃出始めカウンター」の3つが適用される。

「状態」はダッシュ中やジャンプ中、ダウン中といった、相手キャラの状態を示している。表を見てもらえば分かると思うが、立ち状態で攻撃をくらうよりも、ダッシュ中やジャンプ中に攻撃をくらうほうが痛いということになる。

「方向」は相手の、どの方向に攻撃がヒットしたかというもの。当然、前から攻撃をくらうときよりも、後ろから攻撃をくらったときのほうがダメージが大きいのはいうまでもない。



前からくらうよりも、側面や後ろからくらったほうが痛いのだ。

最後に「攻撃出始めカウンター」の有無を測定し、全体のダメージが割り出される仕組みになっているのだ。

カウンターの効果自体は3種類とも変化はないのだが、ダメージ数値に関しては、それぞれ数値に違いがあるので、状況によって変わってくる。

各カウンター時のダメージは、「攻撃出始めカウンター」が一番ダメージが高く、次いで「バックダッシュカウンター」、最後に「ランカウンター」という順になっている。

よって、カウンターだから絶対に120%の修正がプラスされるということではなく、それぞれのカウンターに応じて修正が変わるのだ。



ダウン中にくらう攻撃は、仰向けよりもうつ伏せのほうが痛い。

各パラメータのダメージ比率

状態

バックダッシュ	110
走り中	107
ジャンプ中	105
仰向けダウン中	75
うつぶせダウン中	80
しゃがみ中	103
立ち中	100

方向

前方から	100
右側面から	107
左側面から	107
後方から	115

カウンター値

攻撃出始めカウンターあり	120
攻撃出始めカウンターなし	100

パラメータ数値は、通常攻撃時のものを100%としたときの修正パーセンテージを示したもの。また、「状態」のバックダッシュは「バックダッシュカウンター」となり、走り中は「ランカウンター」となる。

P.S.MESSAGE Ⓔ ストリートファイターZERO3、ガイの武神獄鎖拳のコマンドが難しく、出せない（ZERO2とタイミングが違う）。／愛知県　掘 直人君　◆コマンド入力については9月30日号の初心者講座をヒントに。でも基本的に入力は自分でやり方を模索しながら練習&練習が掟だ。（担当編集）

投げシステムを斬る!

投げ・投げ抜け

各キャラの投げの間合いや、投げ抜けの知識などを中心に紹介していこう。

担当：SHO

投げ間合い

全キャラ共通である投げ技は、共通であるがゆえに判定や間合いも同じというように思いがちだが、実は各キャラによって、投げの間合いが異なるのだ。実際に投げのモーションを見てもらえばわかると思うが、各キャラによってさまざまなモーションがあるので、一定の投げ間合いということはない。

左の表が各キャラの投げ間合いを広い順に並べて見たものだがどうだろう? 見てもらえば分かると思うが、重量級の投げ間合いが広く、軽量級の投げ間合いは狭いといった感じにまとまっている。

表の中では順番に並べているが、各キャラすべての間合いが大幅に異なるというわけではなく、幾つかの間合いに分類されているのだ。

重量級を中心とした投げ間合いの広いキャラは、アスタロス、ナイトメア、ジークフリート、ヴォルドの4人がほぼ同じ間合い。次に意外と広いのがファン。次いで、御剣、マキシ、吉光、リザードマンの4人。その下にキリク、シャンファ、アイヴィー、ソフィーティアの間合いがほぼ同じで、最後は極端に投げ間合いの狭いタキというように、分類されている。ちなみにこの投げ間合いのデータは通常の投げの間合いであって、打撃技から投げ技に派生するものに関してはここでは除外して考えている。

投げ間合いの距離については、単純に手の長さや投げモーションの距離に比例しているので、体の大きいアスタロスやナイトメアは必然的に手も長く投げ間合いも広いという結果になる。

しかし、それ以外にも投げ間合いが広くなる要素も存在する。それは、相手の姿勢についてだ。このゲームは、投げモーションが出たときに、自分の手が相手の体に少しでも触れれば投げは成立するようになっているので、相手の姿勢によっては通常よりも遠い間合いで投げが成立することもあるのだ。

例えば、キリクは棍(棒)を持つ姿勢で手を大きく前に出しているため、投げモーションが体に触れなくても、手に触れれば投げは成立する。また、キリクがガードポーズを取ると姿勢が変わり、前に出している手を引っ込めるので、投げ間合いは変化し、通常よりも投げ間合いが狭くなるといったこともあるのだ。

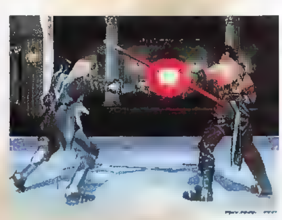

アスタロスの投げ間合いは広くなっているので投げやすい。

キャラ別、投げ間合い

長い ↑

- アスタロス
- ナイトメア
- ジークフリート
- ヴォルド
- ファン
- 御剣
- マキシ
- ヨシミツ
- リザードマン
- キリク
- アイヴィー
- ソフィーティア
- シャンファ
- タキ

↓ 狭い


キリクの立ち姿勢は、棍を持つ手が前に出ているため投げられやすい。

投げ抜け

基本投げの投げ抜け方法は、Ⓐ+Ⓖ投げのときはⒶボタン、Ⓑ+Ⓖ投げのときはⒷボタンを押せば投げ抜け可能だ。これは、基本投げだけではなく、側面からの投げにも同様の方法で投げ抜けは可能だ。だが、背後投げだけは、投げ抜けすることができないので覚えておこう。投げ抜けの受け付け時間は意外と長いので、抜けるのはそれほど難しくはない。

しかし、投げ抜けする側は、投げ抜けコマンド受け付け時間中にⒶかⒷのどちらか一つのボタンしか受付していないので完全に2択になっている。

また、タキの⇨➡Ⓑ+ⒼやヴォルドのⓀ+Ⓖのような特殊な投げ技は、投げ抜け自体は可能なものの、投げ抜けの受付時間が通常投げよりも短く設定されているので抜けるのが難しくなっている。

これ以外にも、アスタロスのしゃがみ投げや、ソフィーティアのⒷ+Ⓖ投げからの追加投げ、あとキリクの打撃からの投げなど、投げ抜け可能。

すべて抜けろとは言わないが、抜けることができるということは知っておいて損はないぞ。


投げ抜けのコマンド受け付け時間は意外と長いので試そう。

各種状況別投げ抜け方法

●アスタロスの特殊投げ

アスタロスだけが持っている下段投げ(⇩Ⓐ+Ⓖ)は、Ⓐボタンで投げ抜けすることが可能。また、ダウン投げも投げ抜け可能。投げモーションは同じだが、⇩Ⓐ+Ⓑ(Ⓐ抜け)と、⇩Ⓑ+Ⓚ(Ⓑ抜け)の2種類のコマンドがあるので、ⒶかⒷの完全2択になる。

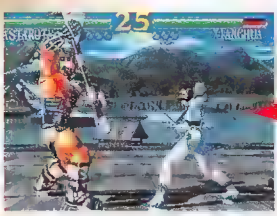
●ソフィーティア派生投げ

ソフィーティアのⒷ+Ⓖ投げは、追加入力をすることによって2段式の投げ技になる。Ⓑ+Ⓖ投げが決まったあと、ソフィは⇩Ⓐか⇩Ⓑという追加コマンドを入力するので、このコマンドに対してⒶかⒷを押すことによって投げ抜けすることが可能なのだ。

●キリクの打撃投げ

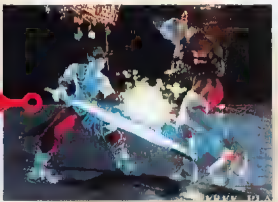
キリクの技で⇧Ⓐ+Ⓑ(Ⓐ抜け)と⇧Ⓐ+Ⓑ(Ⓑ抜け)はヒットしたあとに投げ技へと派生する技。この時点で投げ抜けが可能だが、初めの下段突きモーションが同じなので、ⒶかⒷの2択になってしまう。早いので反応しにくいが、知識として覚えておこう。


ダウンしているときに、投げられてしまうダウン投げも…、


ⒶかⒷボタンで抜けが可能。でもすぐに横転すれば投げを回避できる。


肩に乗って首をひねったあと、地面にたたきつける派生投げも…、

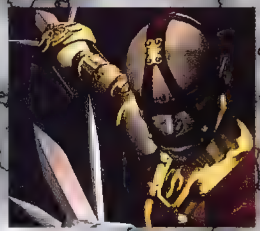

ⒶかⒷで回避可能。2択で投げられたときにはあきらめるしかない。


キリクの打撃投げはヒットすると金的か後ろに放り投げる技へと派生。


しかし、ヒットしたあとでもⒶかⒷを押すことで投げを回避できる。

P.S.MESSAGE E
カプコンのゲームのスコアブックを出してください。かつて、スパIIXの楽譜集が出たのですから作れないことはないはずです。／大阪府 P.N.ムニムニ君 ◆現在予定はありません。が、1万人ぐらいの希望があれば可能かも…。(編集部)

2つの構えをマスターすれば、無限の可能性が見えてくる…



ヴォルド

今回はヴォルドの基本的な扱い方を解説。ここで2つの構えの仕組みをしっかり覚えよう。

担当：GUY

立ち合いで有効な攻撃

強力な攻撃が揃っている背向けやジ・ラックといった特殊構えを使いこなすことが、ヴォルドをマスターする必須条件。しかし、ガードできないこれらの特殊構えを使っていくためには、通常構えからの攻撃で立ち合いを制することが第一だ。

リーチの長さがものをいう遠距離戦。ソウルエッジではデモンエルボー（⇨➡Ⓑ）が主力武器だったが、キャリバーでは中→中段の連続攻撃になったゲートプライヤー（⇨➡Ⓐ+Ⓑ Ⓚ）を中心に使っていこう。ゲートプライヤーはリーチに優れているだけでなく、敵の8WAY-RUNにもある程度対抗できることが特長。遠距離戦ではこの技でダウンを奪うことを第一に考えよう。

一方、接近戦では発生の早い技を使っていくことが重要だ。特に基本技のⒶから派生するミュートスラッシュ（ⒶⒷⒶ）は通常時は上↓中↓上の連携技だが、カウンターヒットで連続技に変化するので、敵の連携に対する割り込みに適しているといえよう。また、ブラインドクロー（ⒶⒶ）やスコーピオンズテイル（⇧Ⓚ）といった背向きに状態が移る攻撃も接近戦で有効だ。

そして、下段攻撃のダウン技であるブレイングキャンサー（⇩Ⓐ+Ⓑ）を使っていくことも重要だ。この技は発生が遅く8WAY-RUNにも弱いので、前出の攻撃で立ちガードを誘ってから使おう。


遠距離戦ではゲートプライヤー。この技でダウンを奪え！


下段ダウン技のブレイングキャンサーは中距離で有効。

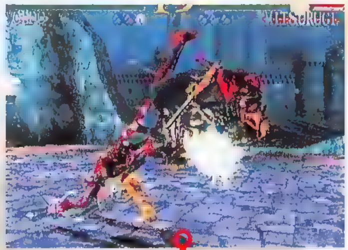
敵の虚を突いて背向けを狙え！

背向けとはその名の通り、敵に背を向ける構えのことで、強力な背向けからの攻撃を繰り出せるといった利点がある。しかし、背向き中はガードすることができないので、敵の虚を突いて構えに移ることが重要だ。また、背向きからの攻撃が届かない距離で構えても意味がないので注意しよう。

具体的に構える方法としては、近距離でブラインドクローやミュートスラッシュ～背向け（ⒶⒷ⇦Ⓐ）などといった背向けに移る技を利用することが基本だが、敵の攻撃を先読みしてブラインドターン（⇩⇧⇦）で唐突に構えるのも手だ。ブラインドターンには軸をずらす性質があるので、縦斬り系攻撃を避けつつ構えるといったことができるぞ。また、遠距離から背向きを狙う場合は、接近しつつ背を向けられるエクスタシー～背向け（⇩ⒷⒶ）を利用しよう。

さて、背を向けたあとは、すかさず中・下段の2択を狙う。基本は中段のスコーピオンズテイルと下段のイモータルベルチー（背向け中⇩Ⓐ+Ⓑ）による2択だ。スコーピオンズテイルがヒットしたあとは、ジ・ラック（⇩Ⓐ+Ⓚ）→ラックアプセット（敵頭ジ・ラック中Ⓚ）で追い打ちだ。


攻撃後に背向けに連携する技を使って……、


背向けからは中断のスコーピオンズテイルと……、


さりげなく背向けに構えを変えていくことが基本。

ジ・ラックは背向けから構えることこそが鉄則！

体操のブリッジのように構えるジ・ラック。この構えは正面・背向けのどちらからでも構えることができるが、実戦では背向けから構えることが鉄則だ。

まず、ジ・ラックを構えるときの基本となる⇩Ⓐ+Ⓚ。この技は通常、単にジ・ラックに構えを移すだけだが、背向けから繰り出すと中段攻撃として使うことができる。ヒットすれば敵からダウンを奪えるうえに、ダウン攻撃としても使うこともできるので、かなり重宝するぞ。

また、正面からのジ・ラックには上・中段攻撃しか用意されていないが、背向けからジ・ラックに構えると、スティアラック（敵頭方向）（⇨➡）を下段攻撃として使うことができる。つまり、背向けからのジ・ラックなら、中・下段の2択を狙うことができるというわけだ。ジ・ラックに構えるときは背向けが鉄則……ということがわかってもらえただろうか。


下段のイモータルベルチーの2択で攻めよう。


背向けから⇩Ⓐ+Ⓚでジ・ラックに構えると……、


中段攻撃として使うことができる。背向けならではの特典！


敵頭方向のジ・ラックからスティアラックを出すと……、

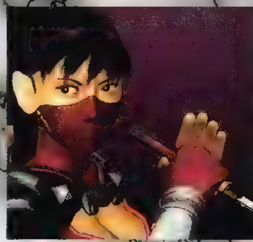

下段攻撃として使うことができる。2択を狙おう。

ちなみに、背向けからのジ・ラックで2択を狙う場合は、中段のラックアプセット(ジ・ラック中Ⓚ）と下段のスティアラックが基本。ただし、リング際でスティアラックを使うと、自らリングアウトしてしまうので注意しよう。

P.S.GAMEST Q&A Ⓔ

Q：やっと念願のモデムを購入。接続が終わったら新声社にもメールを出してみようかな？ところでライターさんたちのアドレスは非公開なのでしょうか？／神奈川県　P.N.N君　◆過去の後記をチェックしてみよう。何人かはオープンにしているぞ。（編集部）

「決め手に欠ける」という人のために…



タキ

全体的な流れはムックを参照してもらうとして(買ってね)、ここでは一発逆転を狙える状況を特集していこう。
担当：はまー

起き攻め命！

タキの技のなかでもかなりの高威力を誇る、鉄砲駆（⇨➡Ⓑ、もしくは⇨方向走り中にⒷ）と崖渡（⇨➡Ⓑ＋Ⓖ、もしくは⇨走り中にⒷ＋Ⓖ）。相手の起き上がりには、この2つの技を積極的に狙っていきたい。鉄砲駆はヒットすれば必ずダウンを奪えるし、崖渡は投げ抜けタイミングが非常にシビア（横投げとほぼ同じ）なので、事実上確定投げと思っていい。

具体的には、相手のダウンに対し前ダッシュしてタキを押し付け続ける。こうすると、相手が後転しようが横転しようが常に正面に捉えることができるので、起き上がりのタイミングを見計らって2択を仕掛けていこう。もちろん相手もいつも同じタイミングで起きるわけではないので、早すぎてスカったり逆にやられてしまうこともある。が、それでもこれで与えられるダメージはバカにできないものがあるので、多少露骨でも攻めておきたい。



まずは密着し、


投げか、



中段の二択。⇧Ⓐで小銭を稼ぐぐらいなら、ギャンブルしてみよう。

送火→流雲墜

投げは、できればすべて崖渡にしたいところだが、場合によっては通常のⒷ＋Ⓖ投げである送火になってしまうこともあるだろう。しかし、投げ抜けされずに決まったのであれば、崖渡よりも起き上がりを攻めやすい状況にある。

現時点でもっとも効果的と思われるのが、こちらの硬直が解けた直後に流雲墜（Ⓐ＋Ⓚ）を出すというもの。そのまま寝ていればダウン攻撃になり、起き上がり攻撃・前転・後転は一方的に潰せる。さらに、一部のキャラに対しては横転されても足先を引っ掛けることができる。



起き上がり攻撃を潰したら、再度Ⓐ＋Ⓚで追い打ちしよう。

唯一、Ⓖ押しっぱなしですぐに起き上がられるとガードされてしまうが、流雲墜はガードされてもほぼ五分なので、8WAY-RUNや弾きでさらに攻めるチャンスをつくっていこう。

弾き後の宿

相手の攻撃を弾いたあとは、揚羽（⇧Ⓑ）・忍鳶（⇧Ⓐ）・崖渡などでまとまったダメージを奪うのが基本。しかしガードインパクト後の攻防に慣れている相手だと、逆に弾(捌)かれたりしゃがみガードされたりして、どれも防がれる可能性が出てくる。

もし相手がそこまでデキるのであれば、通常では考えられない荒神宿(宿中にⒶ＋Ⓑ)も重要な選択肢になってくる。出の早いガード不能技なので、もし相手がガードインパクトを入力していた場合、その空振りモーションが終わると同時ぐらいで見事ヒットする。もちろんダメージも申し分ない。相手がこれを止めるためには、弾かれてから技を出すか移動するという思い切った行動に出る必要があるので、今度は出の早い前述の基本が生きてくる。

ちなみにタキのばあい、投げ間合いが狭いため捌いても横投げを狙いづらい。相手との距離を詰めていける弾きをメインに使うほうがよさそうだ。

宿駆→補足

十字（ⒷⒶ）などから宿へ派生したばあい、ムックでは
①固め&中段……Ⓑ
②下段……⇩Ⓚ
③反撃を避けつつ攻撃……Ⓐ、⇧ⓀⒶ
の選択が基本と書いた。が、もうひとつ有効な連携が見つかったので補足しておこう(もう知ってたらゴメンナサイ)。



宿ってからすぐに⇨⇦と入力すれば、



わりと早く別の行動が取れる（もちろんⒷⒶⓀやⒷⒶ⇧Ⓑも踏まえてのことだが）。

それは、宿駆（宿中⇨）キャンセル送火。宿中は、そのモーションが終わるまで一切ガードや移動ができない。が、宿駆は⇦ですぐにキャンセルできるので、一瞬構えを見せてからほとんど隙なく宿以外の技に連携させることができる。これを利用すれば、②の立ちガード崩しに送火を使えるようになるので、さらにプレッシャーをかけていけるはずだ。

ちなみに入力は、十字から出す場合「ⒷⒶ⇧⇨⇦Ⓑ＋Ⓖ」となる。⇦の後に⇨➡を追加すれば崖渡も狙えるが、素早く仕掛けることに意義があるとも言えるので微妙なところだ。

P.S.GAMEST Q&A E
Q：編集部の人は普段何をやっているんですか？／広島県　P.N.高速スリッパ君　A：ゲームかな。あとフィギュアとか家庭用とかも好きらしいよ。それより編集部に土着してしまったライターたちが普段、仕事以外になにをしているのか？こっちが知りたかったりもするんだ。（毛玉）

完璧なオールラウンダー



ファン

遠距離&8WAY-RUNからの強力な攻撃と、蹴りを混ぜたラッシュが強力！

担当：KAI

まずはとにかく8WAY-RUN!

はじめは、ファンにとって重要な、遠距離時に使う技の解説をしよう。

●攻撃していきたいとき

まず第一に8WAY-RUN中⇧or⇩Ⓐを狙っていく。これはリーチがある下段横斬りで、ヒット後に⇩Ⓑ＋Ⓚで追い打ちが確定する。このときすでに相手キャラの目の前にいるので、そのまま近距離戦に入り、起き攻めができる。また、斜めに走って起きあがりに重ねるとばれにくい。

より遠距離から攻撃したいときは、8WAY-RUN中⇨Ⓑ（⇨➡Ⓑ）がオススメだ。

この技は一段目が上段で縦攻撃のため8WAY-RUNで簡単に避けられてしまうが、ガードされてもほぼ五分（厳密には相手が1フレーム有利）なので、出の早い技を使って攻めを続行できる。届かない！と思ったら追加入力のⒷを出せばほぼ問題ない。2段目は中段で、多少なら方向補正もしてくれるからだ。

●相手の抵抗が感じられるときの防御技

相手が何か技を出してこちらの突撃を迎え撃とうとしている…そんな気配を察したときや、リーチの長い技を振り回してくる相手に対して有効なのが、8WAY-RUN中⇦Ⓑ（⇦⬅Ⓑ）と⇧Ⓑ＋Ⓚだ。

8WAY-RUN中⇦Ⓑは一度身を引いてから突きを出す技で、相手キャラの技モーションが見えた瞬間に出すといい。しかしこの技を出すには自分の後方にスペースが必要。場所がやや狭いとか、避けついでにそこから攻めにいきたい、そんなときには⇧Ⓑ＋Ⓚをおもむろに出していき、ここから接近戦にもちこもう。これは左側に避けつつ中段の縦攻撃を出す技なのだが、不安なときには2度、3度と連続して出してみるといい。

●時折混ぜていくといい技

遠距離用メイン技は大体以上だが、下段斬りを警戒してしゃがみがちな相手や、こちらと同じようにとにかく8WAY-RUN始動という相手に対しては、⇨➡Ⓐ&⇦⬅Ⓐが役に立つ。⇨➡Ⓐは出の早さと前方へのリーチ重視で上段技。⇦⬅Ⓐはしゃがむ相手用の中段技で、リーチは短くなるがファンの周囲をぐるりと攻撃判定がとりまいている。メインで狙う技で相手プレイヤーの性質を見抜いたら、それに合わせて使っていこう。

またもの凄くリーチの長い奇襲技として、⇧Ⓑと⇧Ⓐが隠し玉になる。試合開始直後や、自分が押しているときに近距離から離れて出したりすると意表を突くことができる。大振りな割には出が早く、意外にもスキは少ないのだ。


遠距離から斬り込んでいくのにいい⇨➡ⒷⒷ。


縦攻撃が当たらないようなら、横斬りの⇨➡Ⓐか⇦⬅Ⓐだ。


ヒット後は⇩Ⓑ＋Ⓚの通称"凄チャギ（すごちゃぎ）"で追い打ち。


遠～中距離でもっとも狙うのは、⇩or⇧方向走り中Ⓐの下段だ。

先手をとってから近距離で一気にラッシュ！

近距離時に出していく技は、立ち状態の蹴り関連としゃがみ状態の横斬りがメイン。⇩Ⓐ（特殊中段）はもっとも使用頻度の高い接近戦でのキーとなる技で、しゃがみ状態をつくるという重要な役割を果たす。ここからさまざまな立ち上がり途中技を出していく。

蹴り技は、おもに相手の行動を妨害するのに使う。移動して逃げようとするのを未然に防止する⇦Ⓚ（上段）。スキが少ない中段蹴りの⇧Ⓚは、⬇Ⓐではダメージを与えられないしゃがみガード重視の相手に多用する。出がとても早いので割り込み防止にも使える。そこそこにリーチがあり、モーションを見切られることがまず無い⇧Ⓚ（下段）は、なにか技を1～2発ヒットorガードさせて微妙に距離が開いたときに出していくといい。小技の割には威力が高いのも魅力。⇩Ⓚはリーチは短いがまず見切れないローキックで、端でヒットさせればリングアウトを狙える必殺の蹴り。また一瞬転ぶがダウンはしないので、一歩前に出て意表を突いて投げてみたり、⇨➡ⓀⓀや⇧Ⓔを重ねよう。⇨ⓀⓀ（上段・中段）は試合に余裕が出てきたときだけ使うようにすればいい。

接近戦ではこれらの蹴り技をバランスよく散らしていって、相手を逃がさないようにラッシュを続ける。

相手のタイプがかわって、無理に逃げようなどしないようなら、今度は蹴り技はたまに混ぜる程度にし、⇩Ⓐとリーチが長く間合いを詰める中段技の立ち上がり途中Ⓐを多めに使って正面から押していくようにする。立ち状態から突然下段を攻撃できる⇧ⒶⒶも非常に強力な技。下↓上といきつつ前進しながら攻撃するのがいい。スキも少ないので攻めの継続も可だ。またカウンター時には3段目のⒷ（痛い！）までつながるので、体力的に差をつけられているときには出しきっていこう。

近距離でのラッシュは、以上の技を組み合わせて次から次へと攻撃していくことになるわけだが、投げを混ぜたり、テンポに緩急をつけつつ大ダメージを奪う⇩or⇧方向走り中Ⓐ・⇩Ⓑ＋Ⓚや⇨➡Ⓚ、出は遅いがスキがなく高威力の⇩Ⓐ＋Ⓚも混ぜていこう。


詰めつつ下段を襲う、しかも横斬りの⇧ⒶⒶ。こんなの見切れない！


つづいて割り込み防止&しゃがみガード防止の⇧Ⓚ。そして…、


ラッシュの例。上段の⇦Ⓚで逃げ防止。

これは絶対に覚えよう！ ⇩Ⓐからの安定連携

接近戦の強いキャラや、割り込みのうまい相手に対しては、「⇩Ⓐ→立ち途中Ⓚ」というほとんど割り込まれない連携を多用しよう。これを何度か見せて相手がガードするようになったら、⇩Ⓐのあと立ち途中ⒷⒷⒶやしゃがみから⇧ⒷⒷなどの奇襲技を出したり、ラッシュにもどろう。


⇩Ⓐのあと相手の割り込みが嫌なら、レバーを離してⓀ連打。


⇩Ⓐはしゃがみ状態になる重要な技。ラッシュの中継にいい。


⇩Ⓐ→立ち途中Ⓚをガードされるようになったら奇襲技やラッシュへ。

圧倒した起き攻めで勝つ!



マキシ

マキシの強いところは、起き攻めで出した技からまた2択をかけられるところにある。軽快に動こう。

担当：ワイルダーKEI

近距離戦を制するために

前回紹介した構えからの技を、いくらか覚えてくれただろうか？文曲はⒶⒶからⒶ or Ⓚの2択。玉衡はⒷⒶからⓀまたは構え前に入力するⓀだ。とりあえず、この2つは覚えておくようにしよう。問題は、いずれの技も近距離戦に持ちこまなければ効果を発揮しないということだ。前回は近づくために文曲・漢打ち(8WAY-RUN中⇘ or ⇗方向走り中Ⓑ)がいいとのべたが、その他にも骸狩り(8WAY-RUN中後ろ方向Ⓚ)が使える。中間ぐらいの距離(自キャラと相手キャラの間に1キャラ半入るぐらいの間合い)であれば、⇨ⒶⒶからⓀが狙える。ちなみに、⇨Ⓐで止めれば「天枢」構えにシフトする。


⇨Ⓐは前進するので使えるぞ。

ということで天枢も覚えましょう

「天枢」という構えは、そのあとに出す固有技からまた別の構えにシフトしたりするのだが、「文曲」と「玉衡」を覚えておけば問題ない。それに、「天枢」にシフトするための固有技も、実際に使う技は少ない。その固有技は先ほど言った⇨Ⓐと、⇩ⓀⒷ。そして、開陽・浪女雲（しゃがみ中から⇗ⒶⒶⒶ）だ。

ちなみに、この技を出すときは、Ⓐ2発までにしておこう。そうしないと反撃されてしまう。反撃をすぐ出してくる人には、あえて3発まで出しきるという手もある。


⇩ⓀⒷからはⒶⓀⓀがステキだ。

デリシャスな起き攻め～下段編～

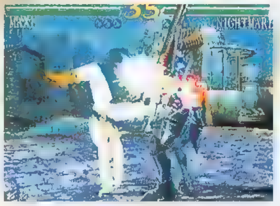
文曲、玉衡の技でダウンを奪うことができたら、今度はいよいよ起き上がりを攻めるときだ。起き上がりを攻めるときの選択としては、中段、下段、投げとある。が、威力の高い中段技を当てにいくためにも、下段攻撃をしつこく狙っていくようにしよう。下段技で使うものは、8WAY-RUN中⇩Ⓚの足払いで、そのままⓀボタンを続けて出せば、サマーにもっていくことができる。ここで注意することは、2P側にいるときに⇩Ⓚと入力しても、転ばせることのできない足払いになるということ。2P側にいるときは、8WAY-RUN中⇧Ⓚという入力になる。その他の下段技は、追い海月（⇗Ⓐ+Ⓚ）や繋ぎ覇龍（⇩ⓀⒷ）がいいだろう。これは下段→中段という流れの技なのだが、Ⓑをⓚに置き換えれば、下段→下段と流れる架け牙龍という固有技になる。⇩Ⓚのあとに Ⓑを選択した場合は、そのあとⒶを押せば蹴り攻撃が強力な「玉衡」にシフトでき、ⒷⒷと入力すれば「文曲」へシフトできる。ただ、ⒷⒷのほうはヌンチャクを振り回している間に8WAY-RUNで間合いを離される可能性があるので、ⒷⒷで止めてから他の選択をしてもいいし、すぐⓀを押して奇襲をかけてもいい。


この下段技でしつこく攻めて記憶させよう。


ヒットすれば吹っ飛ぶ追い海月。再び起き攻めだ。

パワフルな起き攻め～中段編～

下段攻撃を重視することで、初めて生きてくる中段技。中段技では、「玉衡」にシフトすることのできるⒷⒶと豪快な昇り龍鱗（⇨➡Ⓑ+Ⓚ）。そして、開陽・繋ぎ龍顎2発目キャンセル（Ⓐ+Ⓑ⬇）とダメージ量の高い張式改・吊し裂尾（⇩⇘⇨Ⓚまたは8WAY-RUN中⇧ or ⇩Ⓑ+Ⓚ）だ。その他にもお手軽なⒷがあったり、いろいろ仕込みたい人用に8WAY-RUN中⇨Ⓑがある。とりあえず、最初に出した4つをやってみるといい。昇り龍鱗は多少間合いが離れていても届いてしまうので、接近しすぎないうちに出してしまおう。そこから「文曲」2択を行うための技。カウンターヒットのことを考えて、⬇と入力しないで出し切っても構わない。Ⓐ+Ⓑ⬇は、⬇で2発目をキャンセルした場合、上段攻撃をかわすことのできるⓀを使ってみよう。お次は吊し裂尾。この技のすごいところは、ヒットすれば高いダメージを与えられるし、ガードされても⇦と入力すればすぐキャンセルをかけることができる。キャンセルすれば、出し続けたときよりも格段に硬直が短く反撃を受けない。キャンセルしたあとに、ガードインパクトをおこなうのも面白いだろう。4発フルヒットした場合は、相手が受け身をとって横に移動しない場合は、追い打ちに追い波紋（⇩Ⓑ+ⓀⒷ）を使ってみよう。また、このとき受け身と相手がとるとらないに限らず、8WAY-RUN中⇩Ⓚで起き上がりを攻めにいくのもよしだ。⇗Ⓑで浮かせることができたら、空中コンボにⒶ+Ⓑを使おう。⇨➡Ⓑはそのまま出してもいいし、Ⓖでキャンセルして、投げやⓀを出していくのもいい。


ぐるぐるぐる。ダメージでかいよ！


受け身をとらないようなら、とりあえず踏んでみる。

帆桁落しで2択を迫れ!

帆桁落し（ⓀⒷ）は、出したあと確実に2択をかけられる便利な技、ⓀⒷⒶと入力すれば中段→下段と変化するし、ⓀⒷⓀと入力すれば中段→中段となる。帆桁落しは出るまでに攻撃を受けやすいが、ⓀⒷをガードさえさせてしまえば割り込まれることはない（一応難しいが、ガードインパクトが可能）。さらに、ⓀⒷがヒットすれば確実にⒶまたはⓀが連続ヒットする。これは大きい。Ⓐがヒットすればダウンするので起き上がりを攻めにいけるし、Ⓚがヒットすると浮かすことができる。浮かせた場合は、⇨➡Ⓑ+Ⓚで空中コンボが可能だ。

じつは、この技はいちいちスライド入力をしなくても、ⒷⓀⓀ（or Ⓐ）と入力することで簡単に出せるのだ。しかも、縦斬りからの連携として出せる。割り込まれることを恐れずに出そう。


帆桁落しに連携できる。最初はⒶで下段重視かな？


このⒷのあとにすぐⓀを押せば…、

的確な対処でピンチを乗り切れ！

ソウルキャリバー 対戦基礎講座

第2回：キツイ連携への対処法

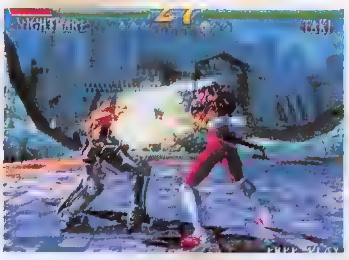
流れひとつで勝負が決まってしまうことも多いキャリバー。その"流れ"をつかむために必要なものとは…？

担当：ちゃっきー

前回は、相手に近寄るための戦法、つまり遠～中距離での戦術を取り上げてみた。そこで、今回はその逆、近距離で相手に押し込まれたときのことを考えてみよう。

特にきつく感じるのが、ソフィーティアやタキ、御剣といったキャラを相手にしているとき。発生が早い（＝判定が強い）技を数多く持っているこれらのキャラは、近距離戦が得意。ひとたび接近されると、一方的に押されたまま何もできずに終わってしまうことも少なくない。

こうならないためにも、接近戦の基本をしっかり押さえておく必要がある。不利な状況を逆に跳ね返し、自分のペースに持っていくために…。



連携で押し込まれたときは、的確な対応で流れを引き戻したい。

まずは基本を押さえる

具体的な対処法を覚える前に、まず接近戦での基礎を知っておこう。

①連携技を覚える

まず第1に、相手キャラの持つ既成の連携技を覚えておかなければ話にならない。中・下段の属性や、どこまでで連携終了なのか、ということを少しずつでも覚え、派生をしっかりガードできるようになろう。スキの大きな技をガードしたときはもちろん、連携技の上段部分をしっかりしゃがめるようになれば、反撃のチャンスにもなるぞ。



まずは、相手キャラの持つ連携技をしっかり覚えておくことが大前提。



属性や連携終了ポイントを覚え、最後までガードできるようになろう。

②有利・不利を知る

近距離戦でもっとも重要なのは、自分が不利な状況（相手のほうが先に動ける）にあるのか、有利（自分が先に動ける）なのかをしっかり把握して選択肢を変えることだ。

自分が不利なときに無理に手を出そうとしても、逆に潰されてしまうのは当たり前。発生の早い技を数多く持つキャラに対してはなおさらである。攻め込まれて技をくらってしまったら、ひとまず様子を見、手堅くガードしていくことも考えておきたい。

一部の例外を除き、くらったあとは不利、ガードしたら有利というのが基本法則。しかも、ガードすれば少しだが間合いも離れる。割り込むことばかり考えず、自分の順番になるまで待つことが大切だ。

もちろん、対戦をこなして相手の技を覚えていけば、ある程度見てから中・下段のガードの使い分けができるようになる。もちろん、最後まで読みでガードしなければならない技も存在しているが…。



技をくらったあとは、下手に手を出さないこと。慎重にいこう。

具体的な対処法

連携で押してくる相手に対しての対処は大きく分けて…、

①発生の早い技で割り込む
②移動してかわす
③ガードインパクトを狙う

この3つ。これらをうまく振り分け、状況に応じた選択肢を選んでいければOKだ。

発生の早い技で割り込む

まず真っ先に思いつく対処法が、①の選択肢。まずは、近距離での割り込みに使いやすい技を選んでおこう。

遠距離重視のキャラでも、発生の早い技を1つ2つは持っている。全キャラに共通しているものでは、⇧Ⓚが使いやすい。ただし、大前提として"自分が有利な状況で割り込む"という基本を忘れずに。

もちろん、ある程度スキの大きな技をガードしたときには、キッチリ反撃技を入れていきたいところ。確実にダメージが奪えるチャンスは逃さないようにしておきたい。



まずは、割り込みに使いやすい技を覚える。アスタロスなら⇨Ⓚとか。

移動してかわす

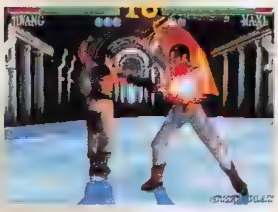
技の早さが劣っているようなときは、移動を使ってのかわしが特に重要になる。⇧（⇩）方向の8WAY-RUNによる横移動のほか、仕切り直しのために少し下がるのもいい。自分が有利な状況でも、あえて横移動して様子を見る、といった工夫も大切だ。

近距離で移動を使うときの注意点は、いきなり走るのではなく、レバー1回チョン入れでできる「ステップ」を使うこと。走りよりも初速が速く、かわし性能が高い。8WAY-RUNするにしても、まずステップし、その後走りにつなぐようにしたい。

また、この「移動」という選択肢の中には、かわし性能の高い技というのも含まれる。軸をずらしつつ攻撃するような技や、姿勢の低くなる技をうまく組み込み、近距離戦に役立てていこう。



近距離では、ステップを使うのが基本。移動中も相手の動きをよく見て。



かわし性能の高い技も有効活用。技の発生が遅いキャラは、特に重要だ。

ガードインパクトを狙う

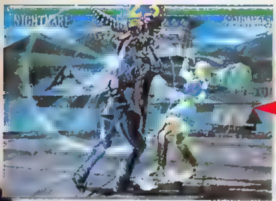
自分が不利な状況では、手堅くガードするのが基本だが、流れを引き込みたいときにはガードインパクトを狙ってみてもいいだろう。

ただこのガードインパクト、受け付け時間が短く、それほど信頼度は高くない。上段（上・中段・投げに対して）か下段（中・下段に対して）かの読みはもちろんのこと、少しでもタイミングがずれてしまうと逆に手痛いダメージをくらうことになる。このため、よほど自信があるときにとどめておいたほうが無難だ。

具体的な狙いどころとしては、既成の連携技の2発目、3発目など、ある程度くると分かっているポイントを狙うのがもっとも確実。また、代表的な連携となる⇩Ⓚからの立ち上がり攻撃など、単調になりやすいポイントを狙ってみるのもいいぞ。



相手の連携技をしっかり頭に入れておけば、ガードインパクトも狙える。



ガードしきっても反撃できないようなものに対して使えればベストだ。

GUNBIRD 2 ガンバード2™

10月上旬に発売予定のガンバード2。今回は、新しくなった溜め撃ちと得点システム、それに全キャラの武装データを紹介していこう。　担当：善之字元帥

※画面写真、および本文中の記事は、開発中の基板を使用したものです。何とぞ、ご了承ください

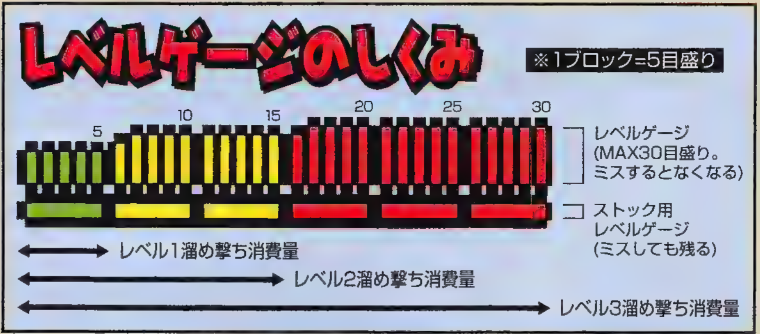
レベルゲージシステムって何？

ガンバード2のゲーム画面の左下に表示されている謎のゲージ。これはレベルゲージという名称で、溜め撃ちと接近攻撃という2つの特殊攻撃を使用するために必要なエネルギーの残量を表示したものと考えればいいだろう。

レベルゲージは、敵にショットまたはサブショットで撃ち込むと溜まっていくので、それほど意識しなくても、プレイしていれば自然に溜まっていくはずだ。

2つの特殊攻撃の使い方は、溜め撃ちはしばらくショットボタンを押し続けて離すことで、接近攻撃は専用のボタンを押すことでそれぞれ使用できるが、どちらの攻撃もショットより破壊力のある攻撃なので、うまく使い分けてゲームを有利に進めよう。

レベルゲージのしくみ



ゲージ消費攻撃① 溜め撃ち

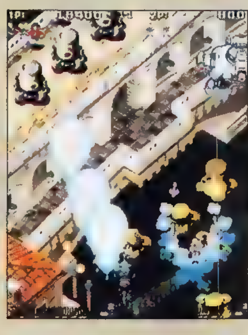
レベルゲージを消費しておこなう攻撃のうち、まず1つ目が、各キャラクターの個性あふれるおなじみの「溜め撃ち」。

溜め撃ちには、レベル1～レベル3まで、3段階の強さがあるが、これはレベルゲージの溜まり量に応じて、現在発射できる最大レベルの溜め撃ちが発射されるようになっている。例えば、レベルゲージが14目盛り（上図参照）溜まっていればレベル1溜め撃ち、29目盛り溜まっていればレベル2溜め撃ちが発射されるというわけだ。このとき、上のレベルに満たなかった残りのゲージはきちんと残っているので安心しよう。

気になるのは、レベルゲージの下にある細いゲージだが、これは「ストック用レベルゲージ」と呼ばれ、上のレベルゲージがいっぱいになると、こちらにストックされるようになっている。

通常レベルゲージとストック用レベルゲージをまるまる2本消費すれば、レベル3溜め撃ちを2連続で発射することも可能なので、うまく使ってゲームを有利に進めよう。ただし、ゲージの増加速度はレベルが高くなればなるほど遅くなるので、ストック用レベルゲージまで溜めきるにはかなりの時間がかかってしまうのが難点か。

ちなみに、ミスしたときには、通常レベルゲージに溜まっている目盛りはすべてなくなり、ふたたびレベル1から溜め直しになってしまうが、このときストック用レベルゲージに目盛りが残っていれば、残り分が追加された状態からスタートするので、若干の保険になることも覚えておこう。


レベルゲージを消費する溜め撃ち攻撃は、キャラの個性が最も顕著な攻撃なのだ。


ストック用レベルゲージまで消費すれば、レベル3溜め撃ちの2連発も夢じゃない。

ゲージ消費攻撃② 接近攻撃

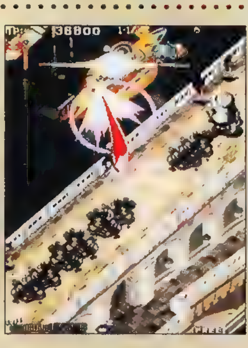
レベルゲージを消費しておこなう第2の攻撃が、今回初登場となる「接近攻撃」である。

接近攻撃とは、文字通り近距離の相手に対して有効な攻撃で、各キャラが手にした肉弾戦用の武器で敵に殴りかかるものとなっている。使用するには、レベルゲージが1ブロック（レベル1溜め撃ちに消費するゲージ量のこと）以上溜まっている状態で、接近攻撃ボタンを押せばよい。

接近攻撃の攻撃力は、どのキャラも非常に高く、中型機クラスならほぼ一撃で破壊する。ただし、攻撃の性質上敵に近寄らなければならず、そのうえ接近攻撃を出している間は移動速度が遅くなってしまうため非常に危険。うまく活用するためには敵の出現パターンをしっかり把握し、弾を撃たれる前に接近攻撃を重ねる必要がある。

このような理由から、初めのうちはリスクの高い接近攻撃よりも、溜め撃ちを多用するものと思われるが、実は接近攻撃の最大のメリットは、その威力よりもゲージ消費量の少なさにある。特に、ステージ道中に出現する中型機に対していちいち溜め撃ちを使っていたのでは、とてもゲージがもたないので、こういった状況では1ブロックしか消費しない接近攻撃のほうを積極的に使い、溜め撃ちはボス戦のために温存しておこう。

ちなみに、レベルゲージは1本が6ブロックから構成されているので、最大で接近攻撃を6回（ストックも含めれば12回）連続で出すことができる。うまくなってきたら、ボスに連続でヒットさせることにも挑戦してみよう。


接近攻撃は攻撃力が非常に高いので、中型機クラスならほぼ1発で破壊できる。


敵に近寄ることのリスクは大きい。きちんとパターンを把握してから使うこと。

ガンバード2の得点システムを紹介

今回、新たに加わった「金貨チェインボーナス」「ボーナスキャリー」「ナイスボムボーナス」について、一気に紹介しよう。

金貨&チェインシステム

もうすっかりおなじみとなった、彩京の金塊ボーナス。ガンバード2では金塊が金貨になって登場だ。

金貨は、回収した状態（写真参照）に応じて200～2000点のボーナス点が加算されるが、今回はさらに2000点を連続で回収すると、1回めで+500点、2回めで+1000点、3回目で+2000点のチェインボーナスが加算されることになった。

チェインをつなぐことに成功すると、金貨の回収音がだんだん高くなるので、非常に爽快。スコアラーでなくとも、狙いだしたら病みつきになることうけあいだ。



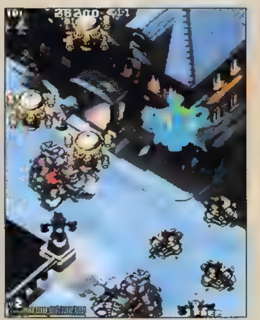
金貨は回転の状況によって、点数が4段階に変化する。一番右の写真から左の写真に移るにつれ、200点→500点→1000点→2000点と点数が増えていくが、2000点を連続して獲得したときのみ、チェインボーナスが発生する。チェインボーナスは、死なない限りステージクリアしても継続するので、頑張ってつなげよう。

ボーナスキャリー

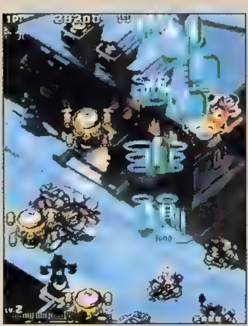
ボーナスキャリーとは、各ステージのある場所をあるタイミングで通過すると出現する「壷」のような隠しキャラのこと。

この「壷」は、放っておくとすぐに消えてしまうが、ショットで撃ち込み続けていると、中から宝石が最高20個飛び出してくる。この宝石は、1個目から19個目までが1000点、20個目のみ4000点となっているため、全部回収できればかなりの高得点になる。

ステージによっては、弾幕が厳しくて宝石を回収するのが困難な場所もあるが、できるだけ回収してスコアアップしよう。



ステージ中のある場所を特定の時間に通過すれば、ボーナスキャリーが出現する。



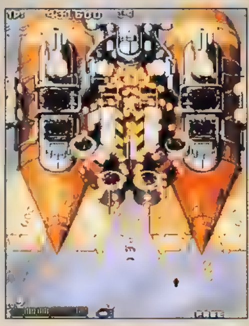
ボーナスキャリーに撃ち込むと、多数の宝石が飛び出してくる。回収して稼ごう。

ナイスボムボーナス

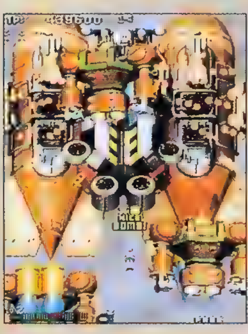
ナイスボムとは、突然の危険を切り抜けたボムに対する最高級の賞賛（プラス一部マニアの嘲笑）として使われる用語であるが、ナイスボムの危険回避度数に対して点数をつけた画期的なボーナスが、このナイスボムボーナスである。

ナイスボムボーナスは、ボム使用時の弾数など、敵弾の状況によって倍率が「×1～9」まで決定され、倍率×1000点のボーナスが加算される仕組みになっている。

これまで、彩京のボムボーナスは1万点が相場だっただけに、この点数は微妙なところ。一応、狙って「×9」を取ることはできるが…。



空を覆う無数の敵弾に囲まれて大ピンチ！ この状態をナイスボムで切り抜けると…、



危険度に応じて倍率が表示され、ボーナスが加算される。うーむ、ナイスボム！

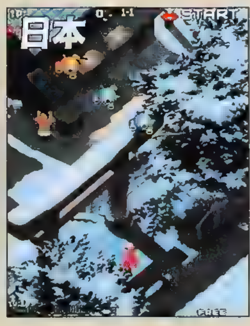
彩京名物 今回のランダム面は？

彩京のシューティングの定番ともいえる、前半ランダム面。もちろんガンバード2でも、ランダム面のシステムは健在だ。

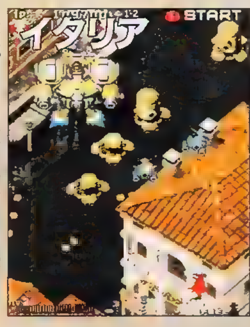
今回は、1周全7ステージのうち前半の3ステージがランダム面になっており、アメリカ・日本・イタリア・イギリスの4ステージから3ステージが無作為に抽出される（残った1ステージは登場しない）。左にそれぞれのステージの写真が掲載してあるが、どのステージもよく描き込まれており、非常に美しい背景になっているぞ。



西部劇に出てきそうな街並みのアメリカステージ。後半のサボテン砲台が強敵だ。



建物から察するに、明治～大正時代なのだろうか。煙突から出現する砲台に注意。



水の都らしく、敵は水上から出現するものが多い。ボスはなかなかの強敵だぞ。



イギリスステージは森の中の古城が舞台。前作の城ステージを連想させる雰囲気だ。

オペレーターの方々へ

ガンバード2は、3ボタンを使用するゲームのため、連射をつけると、お店によってボタン配列が異なってくる可能性があります。

連射をつける場合、現実的には、6ボタンコンパネを使用することになると思われますが、なるべく全国的に統一したボタン配列にしてはいかがでしょうか？

下図は、ゲーメスト編集部で最も好評だったボタン配列なので、参考にしていただければ幸いです。



キミのお気に入りキャラクターはどれだ？
全キャラクター武装データ

彩京シューティングをはじめるとき、いつも悩んでしまうのが、どのキャラを選択するか。そこで、個性豊かな5キャラから、キミにぴったりのキャラを探すために、こんな企画を用意してみた。

担当：チームGB2

アルカード	KMT
マリオン	京城
バルピロ	善之字元帥
タビア	VMT-RED
ヘイコブ	善之字元帥

キャラ選びのポイント

シューティングでキャラを選ぶときには、いくつかの判断基準があるが、とりあえずクリアの簡単さで選ぶのなら、移動速度と攻撃力が重要な要素になる。このうち、攻撃力については、高ければ高いほどいいのはもちろんだが、速度については速すぎても遅すぎても弾避けに問題が発生するので、自分にとって快適な速度のキャラを選ぶようにしよう。

また、クリアの簡単さではなく、攻略の面白さも加味してキャラを選択するのなら、溜め撃ちや接近攻撃も判断基準に加わってくる。特に溜め撃ちについては、オプション設置型だったり、広範囲誘導弾だったりと、キャラごとの個性が最も際立つ攻撃なので、よく考えないと後々後悔することになるぞ。

各項目の注目ポイント

●キャラクター特性
そのキャラクターは、どうやって遊ぶと楽しい機体なのか、全体的な印象を列記してある。

●メイン&サブショット（写真は最強状態）
攻撃の形状はワイド系か？ストレート系か？サブショットの特殊能力にも注目しよう。

●接近攻撃
攻撃範囲の広さと攻撃力の高さに注目しよう。中には特殊な能力を持っている機体もあるぞ。

●溜め撃ち攻撃（写真はレベル3で使用）
設置型・誘導弾型・爆風型…とにかくいろんなタイプがあるので、攻撃形状に注目しよう。

●ボム
無敵の有無と弾消し範囲に注目。切り札だけに、どれくらい安全を確保できるかが重要だ。



ルーマニア出身の吸血鬼、アルカード。このキャラ最大のウリは、その攻撃範囲の広さ。全キャラ中最速を誇る移動速度と広範囲をカバーするワイドショット、そして圧倒的弾幕で敵を攻撃する溜め撃ちにより、もはや画面内に死角はないといってもいいくらいだ。

ただしこの手のキャラの宿命ともいうべきか、ショットの攻撃力はやや低め。堅い敵などに対しては接近攻撃をうまく使っていかないと苦戦を強いられるハメになる。

普段は画面後方で敵をさばき、堅い敵が出現したら接近攻撃で素早く破壊するといったような、持ち味である移動速度の速さを生かしたヒット&アウェイ戦法を心がけるようにしよう。

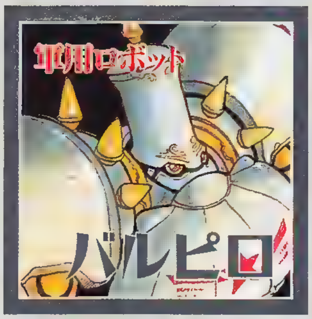


全キャラ中唯一前作から引き続いて登場のマリオン。メインショットの3WAYはショットスピードが速く連射も効き、サブショットのシューティングスターのホーミング性能もなかなかのもの。

また移動速度は平均的で、当たり判定も小さめなので、非常に弾を避けやすい。

接近攻撃は、お供のポムポムにヒモをつけて敵に投げつけるという豪快なもの。威力のほうも折り紙つきだ。

溜め撃ちのネオファイヤーラビットは、マリオンから発射されたあとは画面上まで直進する。特に威力の高いレベル3の溜め撃ちは、ボス戦で大きな効力を発揮する。



ロケットパンチが法外な破壊力だった、前作のバルナス。そのプロダクションモデルがバルピロだ。ロケットパンチは接近攻撃として健在なので、近寄ってバイオレンスの嵐を吹き荒らしてやろう。

ただし、攻撃力が強烈な分、移動速度はかなり遅め。弾幕を大きく回避できるような速度ではないので、左右に大きく振られる場面では、設置型溜め撃ちのアトミックパンチをうまく置いて、死角をカバーするように戦おう。

また、当たり判定が非常に大きい点にも注意。ガンバード2ではどうしても細かい弾避けを必要とされる場所が多いので、バルピロの当たり判定で精密な座標合わせをするのはかなりキツいのだ。



前作のアッシュとほぼ同じ装備を与えられたタビアは、ガンバード2においても、スピードの速いキャラとなっている。

といっても、アッシュのように「速すぎる」と感じてしまうほどの移動スピードではなく、少しシューティング慣れした人なら快適に操れるスピードといえるだろう。

程良い移動スピードに加え、当たり判定がキャラの見た目通り、かなり小さいこともあり、弾避けがしやすいキャラになっているぞ。

また、接近攻撃のビームサーベルには、何と弾消し能力がある。耐久力の高い中型機に対しても、弾を消しながら切りつけることができるので、安心して使える接近攻撃となっている。



アラブの大富豪の若旦那・ヘイコブ。この手のキャラは攻撃力が高いものという印象があるが、実のところショット&サブショットは貧弱。やや堅い敵に出てこられるだけで、かなりの苦戦を強いられることになるだろう。

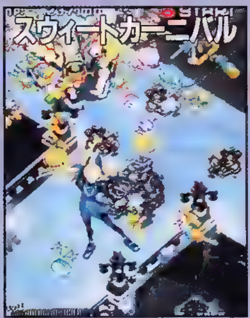
そんなヘイコブの主兵装を補助してくれるのが、接近攻撃のデブグレネード。これは、爆弾を投げつける接近攻撃なので、他のキャラの接近攻撃とは違って「置いて逃げてくる」ことが可能だ。

また、溜め撃ちのアラビアンマジックも、設置型であることを生かせば速度の遅さを補ってくれる。結局のところヘイコブは、とにかく主兵装の弱さをいかにしてカバーするかが重要なのだ。

ボム



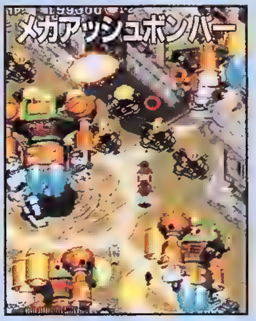
アルカードが巨大化し十字型のビームを放つ。ボム使用中アルカードは無敵。効果範囲はやや狭いが、攻撃力は高い。



マリオンが回転しながら敵弾をお菓子に変える。使用と同時に自機は無敵になるが、使用中の移動はできない。



出した瞬間から無敵で攻撃力も高いが、バルピロの正面までレーザーが届くまで時間がかかるのが難点。背後に強いか？

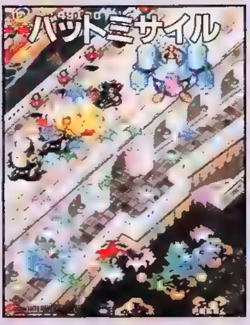


画面下から出現するメカアッシュ編隊の援護爆撃で弾消し&敵にダメージを与える。タビア自身は無敵にならない。

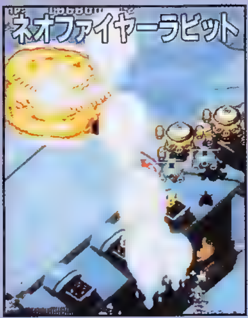


巨大化したジニーが画面中の敵弾をすべて消してくれる。使用中も自機は自由に動けるが、ボム自体の威力はかなり弱い。

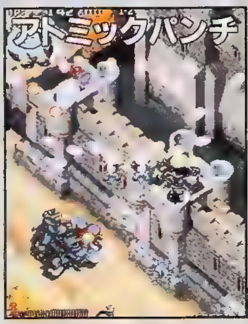
溜め撃ち攻撃



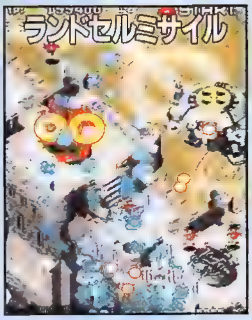
コウモリ型ホーミングミサイルを多数発射する。単発の攻撃力はわりと高い。レベルが上がると発射弾数が増大する。



ボムボムの魔法を発射する。レベル1は1発しか出ないが、レベルが上がる度に連射数が増えていく。威力も脅大だ。



設置型の溜め撃ち。レベルが上がると、攻撃力と停滞時間の性能が向上する。速度の遅いバルピロを支援してくれる武器。



発射されるミサイルは一見誘導しているように見えるが、実は蛇行しているだけ。レベルが上がると発射弾数が増える。

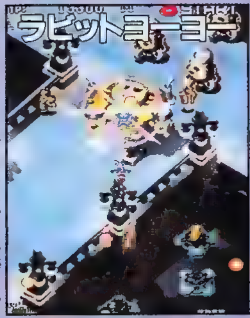


魔法の精・ジニーが剣型のショットを撃ってくれる、設置型の溜め撃ち攻撃。レベルが上がると設置時間が長くなる。

接近攻撃



マントをドリル状に変形させ、敵を貫く。攻撃力とリーチは十分にあるのだが、攻撃範囲はやや狭い（特に先端部分）。



お供のボムボム（ヒモ付き）を投げる。戻ってくるときには攻撃判定がない。ちなみに、ヒモの部分にも攻撃判定がある。



リーチはやや短めだが、攻撃面積が広く、破壊力も絶大。なるべく長い時間、パンチを対象に当て続けるようにすること。



タビアの接近攻撃は、弾消し性能があるのが大きな特徴。攻撃力の面では多少劣るが、それを補ってあまりある特性だ。



爆弾を投げつける攻撃。他のキャラとは違い、投げたらすぐに逃げる作戦がとれるので使いやすい。爆風にも判定がある。

メイン&サブショット



3WAYショット+直進型コウモリショット（×2）がアルカードの武装。広範囲をカバーできる反面、攻撃力は低い。



ショットスピードの速い3WAYが、メインショット。サブショットのシューティングスターは、敵をホーミングする。



メインショットはストレート状だが、サブショットのカッターがかなりの範囲をカバーしてくれる。どちらも威力が高い。



サブのリップルレーザーは、直線的な攻撃ながら、攻撃範囲が広く攻撃力も高い。中型機には接近して撃ち込むと有効。



メイン・サブ共に、若干広範囲をカバーしてくれるが、破壊力は超貧弱。この弱さを他の武器で補っていく必要がある。

■開催日 11月15日(日)

■会場 竹芝ニューピアホール

（JR浜松町駅より、徒歩5分）

■主催：（株）新声社ゲーメスト
■共催：（株）タイトー





迷わず買えよ！
ゲーメストムック Vol.154

サイキックフォース2012

（AB判、価格1380円＋税）

好評発売中！

残念ながら予選大会はすべて終了してしまったんだけど、今からPF2012を始めたいという人も多いことと思う。そんな人にうってつけなのがこのPF2012ムック。タイトーさんの全面協力により完成した、技表ページ、データ関連のページが見ものだ。さぁ、今すぐ入手だ！本屋さんへ急げ！

さらに、

ゲーメストビデオ「サイキックフォース2012」遂に発売決定！詳細は次号発表…お楽しみに！

タイトーユニバーストレーディングカード、君はもう手に入れたか？
1パック313円（税抜き、10枚入り）にて、絶賛好評発売中！

REPORT④





マルゲ屋池袋店

9月13日(日)、午後2時START

優勝 源隆行君（マイト）

予選大会最終日となるこの日、出場者32名で争われたマルゲ屋池袋店大会は、参加者の実力が近いためか、サドンデスまでもつれ込む試合が続出した。

そんな中で、決勝まで勝ち上がってきたマイト使いの源隆行君（?）と、ウェンディー使いの水沢君（?）の2人。お互いここまでだいぶ苦戦していた場面もあったが、PSYインパルスやバリアブレイクを上手く使いピンチを切り抜けてきた。

そんな両名が激突した決勝は、駆け引きが激しく、見ている人も手に汗握る接戦だったが、飛び道具を撃ちたいウェンディーに対して、ライトニングソードでプレッシャーをかけていったマイト使いの源隆行君が優勝をおさめた。

ちなみに、参加選手の中には、外人のプレイヤーや、小学生の男の子（しかもこの子、準決勝まで進出したほどの凄さ）もいたりして、なかなかの盛り上がりぶりだった。

それでは皆さん、次はいよいよ11月15日の全国大会でお会いしましょう。





狭い店内にもかかわらず、ギャラリーの数は50人以上も…。

右が、優勝者のマイト使いの源君。並みいる強豪を辻斬りで優勝だ！

第17回 ゲーメスト杯争奪

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE 第2次超能力大戦最終章 全国大会

全国規模の予選大会遂に終了！どのキャラが一番多い？

この夏、全国規模で展開された「第17回ゲーメスト杯　サイキックフォース2012　予選大会」。激闘を見事勝ち抜き、決勝大会への代表権を獲得した選手たちも、日夜対戦に励んでいることと思われる。

そんな選手たちにとって、何といっても気になるのが〝予選大会の優勝キャラ〟についてだろう。果たして決勝大会にどのキャラが一番多くエントリーされているのか？きたるべき最終決戦に向けて、少しでも傾向と対策を練っておきたいという気持ちは非常に良くわかる。

そこで、今回は中間報告ながら、8月下旬現在のデータをざっと紹介しておこう。

優勝キャラ1位は、文句なしに**エミリオ**（20人）だ。予選大会の使用キャラでも圧倒的に多かっただけに、エミリオ人気はとどまるところを知らない勢いだ。

次いで多いのが、**ウォンとキース**の2人（共に15人）。そして3位が**バーン**（10人）。なんと隠しキャラが上位を占めているのだ。タイムリリースによるビハインドをもろともせずに、優勝したプレイヤーには心から拍手を送りたい。

あとは、ほぼ同一。しかしながら、全13キャラまんべんなくエントリーされており、決勝大会はバラエティ豊かな闘いが期待できそうだ。

なお、次号では「決勝大会エントリーキャラ・完全版」を掲載する予定だ。乞うご期待！

3on3バトル「サイキック・アライアンス」個人戦にはない、チーム戦の魅力とは？

決勝大会において、ゲーメスト杯本選と双璧をなすアトラクション、それが**3on3バトル「サイキック・アライアンス」**だ。本選が1vs1の個人戦とするなら、こちらは文字通り、3vs3のチーム戦だ。PF2012は「軍サイキッカー部隊」vs「新生ノア」という、勢力同士の抗争というのがメインテーマになっていることから実現したこの企画だが、予選大会終了後、惜しくも代表権を勝ち取れなかったプレイヤーを中心に、事務局に応募殺到！只今、スタッフ一同、皆さんのハガキ・書類・写真など1つ1つていねいに目を通しながら、選考作業を行っている最中だ。

なかなか面白いのが、チームの構成について。一部例に挙げると、

- **初心者プレイヤー3人で構成**
- **女性キャラ（レジーナ、ウェンディー、パティ）の3人構成**
- **3キャラとも、全部ゲイツ構成**
- **予選大会準優勝者の3人構成**

など、いろんなタイプのチームが結成されている。「サイキック・アライアンス」は、このへんのチーム結成の経緯やエピソードなども同時に楽しんでもらえるようなアトラクションにしていくつもりだ。

なお、気になる対戦形式、ルール等については、次号以降で発表できる模様。お楽しみに。

気持ちは非常にわかるが…決勝大会出場選手への諸注意

え〜と、ここで1つ、決勝大会出場選手の皆さんに再確認してもらいたいことがある。それは**〝ゲーメスト杯決勝大会出場選手は、3on3バトル「サイキック・アライアンス」への出場権は原則的に与えられない〟**ということだ。

これは、以前にも応募規定のところでさんざん書いてきたことなのだが、一部決勝大会出場選手の中に、アライアンスへ応募している方がいるとのことなので、改めてここで記載しておこう。

何度も言うが**〝基本的には、本選への出場を最優先〟**とするので、ご了承いただきたい。

大会に関するお問い合わせ先

このPF2012決勝大会に関するお問い合わせ先は、

株式会社タイトー　営業推進課
「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
TEL　03（3222）4840
FAX　03（5213）7459まで

（ただし、月〜金の、10：00〜17：00に限ります。この時間以外は対応できませんので、あらかじめご了承ください）

※なお、事務局では、基本的にこのPF2012決勝大会に関することしか受け付けできません。ゲームに関する個人的な質問、意見、苦情等は慎んでいただけるようよろしくお願いします

REPORT③





トライアミューズメントタワー

9月6日（日）、午後1時START

優勝　永野祐介君（玄信）

9月6日（日）、以前からPF2012が盛り上がっていた、秋葉原のトライアミューズメントタワーにおじゃましたぞ。

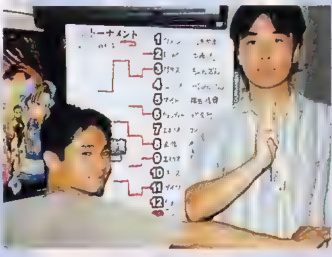
サイキッカー36名が集い行われた大会は、エミリオ・ウォン・刹那といったキャラの出場が多かったが、ほとんどが1〜2回戦で姿を消した…。同キャラ対戦もあったが、この予想外？の展開を作った強者たちがいた…それは、ガデス・マイト・キース・玄信のベスト4選手であり、それぞれのキャラの長所を良く生かし闘っていた。

その中で勝ち抜いたのは、玄信使いの永野祐介君（25）vsキース使いの鈴木敏之君（21）だった。決勝戦まで玄信は符護術で相手ペースを止め、連炎符で動きを封じる戦法を。一方、キースはフリジットスパイン＆プリズンの攻守一体の技で押していく戦法で勝ち進んできた。

両者の戦法は決勝戦でもぶつかったが、それを制したのは玄信。連炎符が勝敗を決めた。おめでとう、永野君！



ベスト4の強者たち―女の子も残っているのがすごい…。



右側が、優勝者の玄信使い、永野君。本選でも爆裂期待。


学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で
99.01%
達成
学校法人 大矢学園グループ
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生願書受付中！
大阪校 名古屋校 福岡校
10周年
65万円入学
しかも
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
（事前にTELを）
さらに
2年次は40万円で進級できます。
「声優タレント科」一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる。
「オンステージ・システム」好評
125万円で2学科同時に学べて経費と時間の節減になる「ダブルスタディ」が皆さんのご要望に応えて発足
ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈
設置学科
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
・シナリオライター科（2年）
新設
キャラクターデザイン科（2年）
メイク科(2年)
メディア芸術総合学科（3年）
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
特待生 12 万円
特育生 36 万円
支給
専用寮・格安居住！
1日体験入学
学院説明会
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリス マップ
CARISMAP
無料
果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
ハガキでのお申し込み
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail
ロスト・ユニバース
LOST UNIVERSE
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見！！
（11月）、名古屋（12月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.237

10/30

OCTOBER 30

表紙「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」/イラスト/藤原ひさし
表紙写真「グラディウスIV～復活（仮称）～」 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

総力特集

特別企画

一押し

攻略

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

▼掲載広告ご案内▲

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまーGED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／（株）オノ・エーワン トロア企画（株）

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.04・スタ山ハム子さん>
今号のような制服むーちゃんも待ってるよ。メスト編集部の制服マニアといったら、ライターのCHU。そういえば、この間のコミケでプチケンとコスプレ写真十番勝負みたいなことやってたけど…。

▶今号のキーワード◀ [安地(アンチ)]

安全地帯の略。敵の死角を利用し、自機を動かさずに攻撃を回避できる場所のこと。

最近では、レイディアントシルバーガン3Cボス「ギャロップ」での右上もしくは左上の地形とボスの間などがある。

80年代のゲームには多々あったが、最近ではほとんど見かけられなくなった。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.237

発行日 1998年10月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷

最終決戦近づく…

ゲーメスト杯決勝大会まで
あと1カ月半と迫ってきた。
対戦のレベルは日々進歩していく一方で
見えない壁と闘っているプレイヤーも多い。
自らのプレイに幾度となく
自問と苦闘を繰り返す…
今回も、そんなキミたちに贈る。

担当：神保町新生サイキッカー部隊

サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

ゲーメスト杯関連記事は、P38～39へ急げ！

スライドダッシュ講座

ステップ3　回避以外の目的で使ってみる

今回は、前回の「スライドダッシュ講座」では説明しきれなかった、スライドダッシュの応用的な使い方を伝授していこうと思う。

担当：KMT

前号からの続きとなるこの「スライドダッシュ講座」。前号では相手の攻撃に対する「回避」を目的とした使い方を説明したのだが、今回はそれ以外のスライドダッシュの使い方について説明していこう。

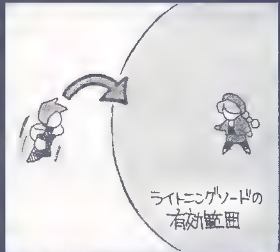
相手に接近するために使う

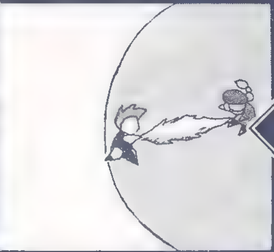
本来スライドダッシュは相手の攻撃を回避するのを目的としたダッシュであるのだが、移動手段としても使っていくことができる。移動手段としてスライドダッシュを使う場合の利点は、素早く間合いを詰められるという点。

そして、この利点を利用したのが、接近戦用の超能力技（ライトニングソードやコッドフェニックスなど）をスライドダッシュで有効範囲内にギリギリ入れる間合いから、スライドダッシュ直後に使っていくという戦法だ。

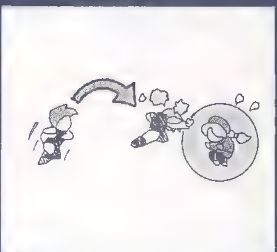
接近戦用超能力技というのは、その有効範囲内では相手に強い警戒心を持たれてしまうが、有効範囲外ではほとんど警戒されることはない。そのため、スライドダッシュで有効範囲内にギリギリ入れる間合いから、スライドダッシュ→超能力技と出すことで相手の不意をつくことができ、ヒット率を上昇させることができるというわけだ。

この戦法を警戒している相手に対しては、スライドダッシュ直後にバリアブレイクを狙う（相手との間合いが近いときに限るが）。超能力技を出すタイミングを一瞬だけ遅らせて相手がバリアを解く瞬間を狙うのも有効。うまく揺さぶりをかけていくようにしよう。





超能力技の有効範囲外からスライドダッシュで範囲内へと入り、超能力技を使っていくことで、相手の不意をつくことができる。



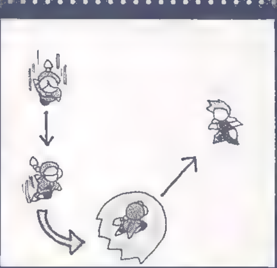
「スライドダッシュ→バリアブレイク」というのも有効な選択肢だ。

ノーマルダッシュと組み合わせて使う

スライドダッシュは、直線的なノーマルダッシュと組み合わせて使っていくと動きに変化を出すことができ、相手にこちらの行動を読まれにくくすることができる。

そのため、このゲームにおける攻撃パターンの1つ「ノーマルダッシュで相手の様子をうかがいつつ、クイックダッシュで奇襲をかける」という行動にスライドダッシュを組み込んでいくと、クイックダッシュからの奇襲を、より効果の高いものとすることができるのだ。

スライドダッシュを組み込んだ攻撃パターンについては、その一例を図にしておいたので、参考にしてほしい。



3つのダッシュをうまく組み合わせて相手を攻めていこう。

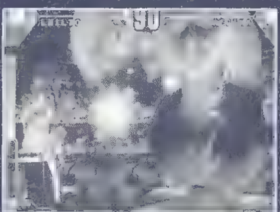
クイックダッシュをキャンセルする

スライドダッシュはクイックダッシュ中にも出すことができる（ただし一定の距離を移動するまでは出せない）。

このことを利用すれば、クイックダッシュ→スライドダッシュで相手の裏に回り込んだりすることもできる（相手の投げには要注意）。

うまく裏に回り込めたら、バリアブレイクを狙ったり、クイックダッシュからのコンボを狙ってみよう。

また、相手の超能力技にクイックダッシュで突っ込んでしまったときは、必ずスライドダッシュを出すようにしよう。うまくいけば相手の超能力技を回避することができるし、失敗してもカウンターダメージを避けることができるからだ。



このような状況になったら、迷わずスライドダッシュを出そう。

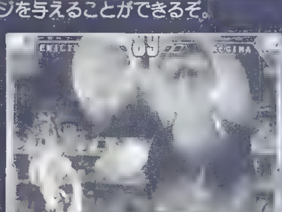
前号の補足

前号の記事で「相手のクイックダッシュをスライドダッシュで回避しよう！」ということを説明したのだが、クイックダッシュを回避したあとの反撃の仕方について触れていなかったので、ここで少し説明しておこう。

反撃の基本であり、最も確実なのは、クイックダッシュからのコンボ（重量級はダッシュ強攻撃でもOK）。1発目の弱攻撃はクイックダッシュした直後に出すようにしよう。

確実性という点ではクイックダッシュからのコンボにやや劣るが、スライドダッシュ直後に強攻撃を出すのも悪くない。強攻撃はヒットさせたあとにクイックダッシュからのコンボをつなげることができるので、より高いダメージを相手に与えることができるからだ。

そのほかでは、超能力技で反撃するのも1つの手。反撃技に適した超能力技を持っているキャラなら、コンボや強攻撃を狙うよりもダメージを与えることができるぞ。



超能力技で反撃するのが、ダメージ効率的には最も良い。

カウンターダメージについて

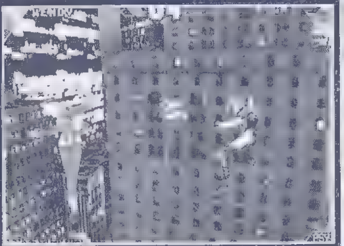
このゲームではクイックダッシュ中に攻撃をくらうとカウンター扱いになり、通常の1.2倍のダメージを受けるようになっている（連続技をくらった場合は、総ダメージ数の1.2倍となる）。

グリズリーKMTの疾風ワンポイント①

ウェンディーの機動性を高めるシルフィードダンス、安全に装着するには少々コツがいるんですよ。最もポピュラーな装着法は、相手と一定距離を取り、弱ショットをガードさせた後に装着を開始する方法。

弱強コンボからキャンセルして出すという方法もあるけど、頻繁にやるとバレて反撃をくらうので多用は禁物でしょう。

アースゲイルを出したあとも、相手が一瞬躊躇してくれれば装着のチャンス。また、強ショットで狙い撃たれても、運が良ければゴミが相殺してくれる場合もなきにしもあらず。あまり信用できませんけど。



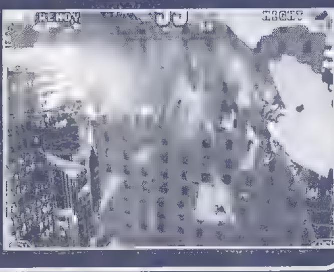
ヒマと隙さえあれば、常に装着を狙おう。

グリズリーKMTの疾風ワンポイント②

ミラージュステップは窮地を脱するときはもとより、攻めへの転換にも使える技です。

よく使うのは、方向撃ち分けで相手の横に出て、それから「バリアブレイクを狙う」という戦法。わかっていないと、回避するのは困難でしょう。

例えバリアブレイクを見越していて、スライドダッシュやノーマルガードでしのごうとしても、バリアブレイクをエアスラッシャーに変える場合もあるので、どっちに転んでもさばきにくい攻めですね。



奴はバリアブレイクを狙ってくる…気をつけろ…

一番星もリニューアル!

脱ビギナー宣言!

目指せ!サイキッカー超新星

殴り魔として業界にその名を轟かす接近戦の鬼、ウェンディー。今回は移動系超能力技の話を軸にして、がっつり行ってみよう。

第2回「イナセなあの娘はつむじ風」

- 担当講師 田渕健康
- 裏切り者 こーじ山下
- 特別ゲスト KMT

緑の悪夢

「夏休みボケもそろそろなくなって、みんな本調子を取り戻したかな?こんにちは!サイキックのお兄さん、こーじ山下だよ!」

「…電GO2出版社対抗戦で優勝したからって調子に乗ってんじゃねえぞ、こ〜じ〜」

「あっ、年中夏休みボケのおっちー選手じゃないですか」

「逝っとくか?」

「あっ、あっ、じゃ、早速今回の質問を聞いてくださいよ。『ウェンディーの機動性の高さにほとほと手を焼いています。つかまえるならまだしも、足の速さに翻弄されて、いつもいいように殴られてしまいます。何とかしてください』えーと、杉並区にお住まいの山下浩志君からのおハガキです」

「…また手前じゃねえか」

「フフフ、いたくお困りのようですね」

「あっ、あなたはウェンディー担当にして、津田沼グリズリーとの異名を持つKMT!」

「山下さん、どうやら〃シルフィードダンス〃装着後のウェンディーがすごく苦手らしいですね」

「ううっ…そうなんです。いつも気がつくと装着されてて、高速接近されたあと、ボコボコにされるんです」

「あのなあ、こーじは相手がシルフィードダンスを装着しただけで、1人で取り乱して自滅してねえか?」

「え?」

「ウェンディーがシルフィードダンスを装着したからといって、別段焦る心配はあんまねえのよ。いきなり動きが早くなって、高速移動されるもンだからビギナーは戸惑ってしまうことが多いと思うが、普段通りに動くか、少々守りを固めにすれば問題はないと思うぞ。

相手の動きに惑わされて自分のペースを失わないようにすることが肝心だな」

「なるほど」

「ダンスを装着されるのが嫌なら、常に付かず離れずの位置を取り続けるか、弱ショットなどの牽制を多めにすることだな。でもこれらはリスクを伴う行動なので、相手の動き、距離をよく見て行うことが肝心だぞ」

悪夢の幻影

「もう1つ、ウェンディーには山下さんの苦手な技があるでしょう?」

「ギクゥ…ミラージュステップ…ですか?」

「これも冷静に対処すれば問題ないのだが、つい取り乱してしまって守りが疎かになってしまうのがビギナーの落とし穴だな」

「はあ。いつも『何が起こってんの!?』ってカンジでパニクっちゃうんですよ」

「おいおい。まあ、慣れてないうちは『仕掛けてきた!』と思ったら、ノーマルダッシュで逃げちまうのも手だな」

「何か有効な反撃手段はないんですか?」

「ミラージュステップは〃スパイン系〃や〃方向補正の優れた技〃に弱いという弱点がありますね」

「よーし、何となくミラージュステップ対処策が見えてきたぞーよーし、早速勝負だ!」

【5分後】

「うわー!ウェンディーが消えた!?どこいったんだ!?」

「はいバリアブレイク」

「いやー!」

「…空から落ちる[illegible]けって?」

各キャラの思考を分析しよう！ 超能力技相関図

「どうも最近、上達している実感が涌かないんだよね」という人は、このコーナーを読んで相手キャラの心理を分析してみよう。きっと何かがつかめるはずだ。

担当：RED&伊勢猫&KAL
TEXT：元帥

第2回 マイト ゲイツ 玄信 編

前回の超能力技相関図は、役に立ててもらえたかな？

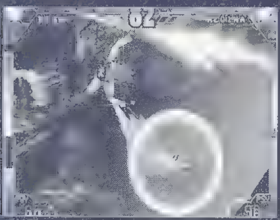
この相関図は「各キャラがどういった距離でどういった行動を取りたいと考えているか」を示したもので、いわゆるこれまでのフローチャートとは考え方が違う点に注意。相関図のキャラを使ってどう立ち回るかを考えるよりも、相手にまわしたときのそのキャラの心理を理解するヒントとして活用しよう。

相関図その④ マイト

マイトの主力兵器は、近距離戦で絶大な効果を発揮するライトニングソード。対戦時には、扇状の攻撃範囲に入るものすべてを薙ぎ払うこの技と、どう闘うかがポイントだ。

とはいうものの、マイトが1ラウンド中に振るソードの回数は決して多くない。マイト側としても、ソードは相手に警戒されて当然の技なので、ソードの威圧感をちらつかせながら他の選択で揺さぶる展開にしたいのだ。

ときにはソードを恐れず殴りかかることも忘れずに。


ソードの威圧感は確かに恐怖だが、ときには恐れず殴りかかるのも重要。

相関図その⑤ ゲイツ

中〜近距離でのプレッシャーが高いゲイツ。このプレッシャーの源は、プラズマカノンとスタンコレダーという2つの超能力技からきている。

特に壁際での重圧感は恐ろしく、やっとのことでスタンコレダーの範囲外に脱出した矢先に、撃ち分けプラズマカノンに捕まることもしばしば。

とにかくゲイツと対戦するときには、壁際に追い込まれないことを第一に考え、もしも追い込まれてしまったら、ゲイツのサイコゲージが少なくなった一瞬の隙を突いて脱出することを心掛けよう。


壁際に追い込まれて攻められる展開は最悪。そうなる前に何とかしたい。

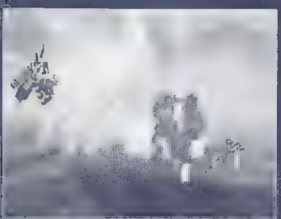
相関図その⑥ 玄信

玄信の行動は、すべて連炎符を中心として構成されているといっても過言ではない。

連炎符は、設置されるとしばらくその場に残り続けるタイプの超能力技で、離れればダメージを受けるため、1つ増えればそれだけ自分が動ける空間が狭くなってしまう。

そのため、こまめに連炎符を消しにかかることが重要だが、次々に設置される連炎符をすべて消すことは不可能に近い。

なるべく玄信との距離をとらないように闘い、そもそも連炎符を設置させないように闘うことが重要だ。


連炎符を安心して撒ける中〜遠距離にさせないように、常に近寄ること。

マイト

攻撃の要
ライトニングソード

近距離戦

近距離における攻撃の選択肢
打撃（コンボ） / バリアブレイク / 投げ
すべての行動はここへ集約。ライトニングソードでのプレッシャーと発生の早い打撃が近距離での主軸。バリアブレイクはライトニングソードに対する「裏の選択肢」にもなる。

⇕

ライトニングソード 有効な使い方を把握する
近距離での要となる超能力技。中距離からは通常ダッシュやスライドダッシュ中に先行入力を使って、攻撃範囲へ相手を捕らえたと同時に狙っていく。バリアガード後は反撃を受けやすい。

近〜中距離戦

中距離戦

ライトニングハウンド
「移動する」といった特性を生かして近づくと同時に攻撃可能。追加入力での追尾や追い打ちもできる。

接近するための手段
クイックダッシュ
スライドダッシュ
ノーマルダッシュ

⟷

遠距離戦

弱ショット ⟷ **マグネットアンカー**

行動の起点
硬直が短く、行動の起点にすることが可能。ガードさせればサンダーブレイクを発動することもできる。

マグネットアンカー
遠距離でヒットした相手を手元へと引き寄せ、近距離戦へと持ち込める。コンボからの連携としても有効。

中〜遠距離戦

エレクトリッガー 距離と行動での使い分け
遠〜中距離で効果を発揮する超能力技。遠距離では追加入力を使わず、中距離では相手の行動を見てから追加入力で軌道修正していく。相打ちになることも少なくないが誘い技としては優秀。

P.S.GAMEST Q&A E

Q：PF2012の大会の様子も記事にのるのですか？／神奈川県　P.N.エクソディア16号君　A：当然掲載します（だって、弊社主催だし…）。決勝大会だけに限らず、アトラクション関係のリポートもしっかり行います。でも、会場にも直接足を運んでくれると嬉しいな！（こーじ山下）

ゲイツ

主力兵器 スタンコレダー & プラズマカノンを活かせ！

クイック ダッシュ強攻撃

クイックダッシュ →バリア弾き

●クイックダッシュからの選択肢

ダッシュ強攻撃からのキャンセル超能力技は、比較的回避バリアを取られにくい。また、強攻撃を空振った場合も、空キャンセル超能力技のプレッシャーにより反撃を受けにくい。
バリアで敵をはじく行為は、ローリスクに陣取りができ、バリア弾き→壁ダウン→超能力技といった連続技も可能。ゲイツにとって見返りが大きい接近・攻撃手段となる。

近～中距離戦

スタンコレダー

プラズマカノン ↓ パイルバンカー ⇅ ダブルブースト

●主軸となる攻撃

スタンコレダーはヒットさせやすく、ローリスクながらかなりの破壊力を持つスグレ技。
プラズマカノンによる直接狙撃は、ハイリスクハイリターンな攻撃行動となる。
ダブルブーストは、パイルバンカーによる直接狙撃を支援。回避、バリアガードされた場合にも、ダブルブーストのプレッシャーで反撃を防止、もしくはダブルブーストによるカウンターも狙える。

遠距離戦

Gクラッカー オールレンジミサイル

●接近戦への移行をサポート

Gクラッカー、オールレンジミサイルといった技は、発射後のスキの少なさを利用して、撃った直後の有利な状況からそのまま接近戦へなだれ込むことが可能。イレギュラーが発生すれば、大ダメージを奪えることもある。また、対回避バリア用の技として、コンボキャンセルから出すのも有効。

有利な状況で接近戦へ移行可能

中～遠距離戦

TOWミサイル ヘヴィバルカン（弱ショット）

●近距離でのローリスクな牽制

誘導性能の高いTOWミサイル、広角にバラまけるヘヴィバルカンともに、中～遠距離からローリスクに敵の行動を妨害、牽制する技として使いやすい。
発射時のスキが大きいGクラッカー、オールレンジミサイルと違い、中間距離でも使いやすい。

ローリスクな牽制攻撃

玄信

連炎符を軸に回るじじいの世界

近距離

攻撃

接近戦：投げ／バリアブレイク／打撃（コンボ）

連炎符で相殺したときは殴りチャンス！

連炎符・鬼火魂からのバリアブレイクは強力！

クイックダッシュ／スライドダッシュ

攻撃・回避目的に。主に連炎符発射直後に行動を起こす

連炎符発射時に相手も超能力技を出していて相殺した場合、基本的には速攻クイックダッシュから殴りにいく。硬化の短さを有効利用して、相手がまだ硬化中のうちに攻撃するのだ。バリアブレイクも混ぜていく。判断が遅れた場合は、通常移動や、つぎの連炎符を出していく。

近～中距離

危険エリア

嫌がらせ

金剛輪 連炎符発射の瞬間を狙っている相手を返り討ちに

近～中距離では連炎符と同じくらい優先度が高いのが金剛輪。連炎符発射の瞬間を狙っている相手に対し、突っ込んでくるところに置いておくように使っていく。

中～遠距離

布陣形成

鬼火魂（強ショット）

動きの激しい相手に使用したり、連炎符の発射を狙っているのだが残念ながらやや遠いか？というときに出すと、突っ込んできて当たってくれる。また〝角〟に追いつめているときに出すと、弾速が遅くゆっくり接近するので、かなりの嫌がらせになる。

連炎符

身を護るために最優先で設置する（近）と相手の行動の妨害をする（遠）の2種類の設置で1セット。これが布陣の基本となる。サイコゲージの消費が激しい玄信だが、連炎符（近）さえあれば、これに隠れて確実にサイコチャージを行うことができるので重要だ。あとは連炎符（遠）を1つずつ増やしていく。

メイン行動 撒く、動く 溜める

連炎符とほぼ同時に相手に技を出していたり、コンボからキャンセルで連続技を出した場合

通常移動／ノーマルダッシュ

結果内での位置取りに重要。攻撃のためではなく、あくまで連炎符をいい位置、いいタイミングで使用したいため

サイコチャージ

連炎符(近)があるときは確実にチャージが可能となる。

遠距離

状況回復

自由エリア

サイコチャージ、移動を繰り返しながら、中央、端、スミへとどんどん連炎符を置いていく

護法脚 連炎符(遠)があるとプレッシャーとなって移動を強要させられる。

連炎符（近）（遠）が揃っているなら、鬼足で遠隔攻撃してもいい。スキは大きいが、存在を印象付けておくと、後の連炎符の威圧感が倍増する。

轟雷珠

連炎符（近）と（遠）が十分設置してあれば、安心して轟雷珠を出せる。「移動する連炎符」「速度の遅いシーカーレイ」といった位置づけで使おう。

「意志」という名の風の行方



もう「殴り魔」の時代は終わった。これからは「投げ魔」になろう！

担当：KMT

コマンド一覧

●エアクレセント（強 or ⇒⇒＋強）●ボルテックスストリーム（⇒⇒＋弱）●エアスラッシャー（⇐⇒＋弱）●トライクレセント（レバー半回転＋強）※【追加】さらにレバー半回転＋強で、3つに分裂●シルフィードダンス（⇐⇒⇒＋弱）●ミラージュステップ（レバー半回転＋弱）●アースゲール（⇐⇒⇒＋強）

ミラージュステップを使いこなせ！

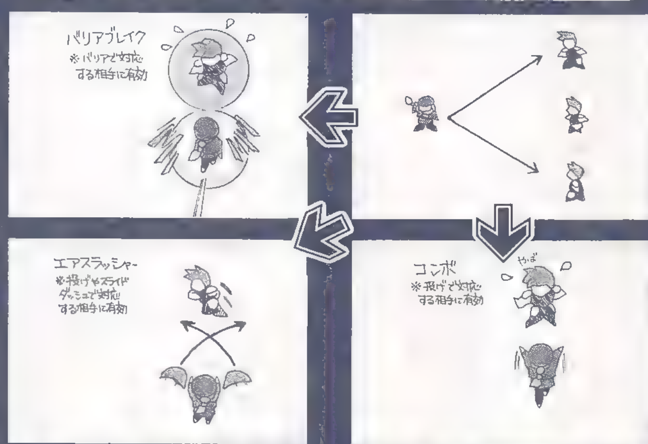
一定の距離を高速で駆け抜ける超能力技、ミラージュステップ。その射程距離はクイックダッシュで攻撃をしかける距離とたいして変わらないので、クイックダッシュとうまく使い分けていくことで、単調になりがちなウェンディーの攻撃パターンに幅をもたせることができる…というわけで、ミラージュステップを使った戦法について紹介しておこう。

まずは相手を射程距離内に捉え、ミラージュステップを使う。このとき、方向指定をして相手の横へ移動するようにすることが重要（移動する位置は相手の左右どちらでもOK）。

相手はミラージュステップに対してバリアガードで対応したくなるものなので、移動後は主にクイックダッシュからのバリアブレイクを狙っていく。ただ、クイックダッシュからのバリアブレイクだけを狙っていると、ウェンディー慣れしている相手には、読まれて投げで迎撃されたり、クイックダッシュをスライドダッシュで回避されてしまう。

ときには、移動後にクイックダッシュからのコンボを狙ったり、エアスラッシャー（間合いが離れているときはエアクレセント）を使っていくことも必要。コンボは相手の投げに対して、エアスラッシャーはリスクは高いものの相手の投げ、スライドダッシュの両方に対して有効だ。

ミラージュステップ後の行動



基本的にはバリアブレイクをメインに使い、コンボとエアスラッシャーはバリアブレイクに対応してくる相手に対して使っていく。ミラージュステップに対して超能力技を合わしてくる相手にはバリアガードしてからの反撃を試みよう。

クイックダッシュからの選択

ウェンディーは、クイックダッシュからの攻めが主軸となるキャラクターだが、クイックダッシュからは「ダッシュ弱からのコンボ」ではなく、主に「投げ」を狙っていく。

その理由は2つあり、1つはウェンディーはコンボから超能力技につなげられる機会が少なく、コンボを決めるよりも投げを決めたほうがダメージが高いという点。そして、投げは空振りしてもスキが小さいので、反撃を受けにくいというのがもう1つの理由だ。

ではコンボを狙う必要はないのか?というとそうでもない。やはり動き回る相手に対しては、投げよりもダッシュ弱のほうが相手を捕らえやすいのも事実。

基本的には、相手が動けなくなっているところにクイックダッシュをしたときは投げを狙い（反撃が間に合いそうもないときはバリアブレイクも使っていく）、それ以外の場合は投げ4割、コンボ4割くらいの割合で狙っていくといいだろう。残りの2割は、バリアガード、連続クイックダッシュ、スライドダッシュ、バリアブレイク、エアスラッシャー（相手のスライドダッシュに対して有効。クイックダッシュがギリギリ届く間合いからダッシュして使うと効果が高い）などだ。


結界中央で相手がスキを見せたらコンボではなく投げを決めろ！

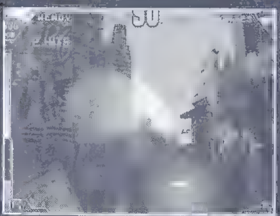

コンボはダメージの高い弱×4か弱弱強を使うようにしよう。

ボルテックスストリームヒット後の二択

ボルテックスストリームをヒットさせたあとは、吹き飛ばされた相手が自分の近くに飛んできてくれればエアスラッシャーなどで追い打ちすることができる。しかし、相手が自分と離れた位置に吹き飛ばされた場合は追い打ちをするのは難しい。

そこで、相手が遠くに吹き飛ばされてしまった場合は、追い打ちではなく、クイックダッシュからのバリアブレイク or 投げの二択を迫っていくのが有効。基本的には相手に回避バリアを張られたときのことも考えてバリアブレイクをメインに使っていき、投げはたまに使う程度でいいだろう。

見事二択が成功すれば、ボルテックスストリームを直接決めたときは480ダメージ（※相手の初期ライフのMAX値は1000）を、弱→強→壁→ボルテックスストリームの連続技からなら、427ダメージを与えることができるぞ。


吹き飛ばされた相手にクイックダッシュで接近し、二択を迫る。


相手が回避バリアを使えば、バリアブレイクは確定。

ハイパーチャージを活用しよう！

連続技や超能力技を直接決める機会の少ないウェンディーにとって、攻撃力不足はわりと深刻な問題。そのため、ウェンディーを使って相手を時間内にきっちり仕留めるためには、ハイパーチャージで攻撃力を12~20近くまであげるのも1つの手。

ハイパーチャージをすることで勝率が上がるということは一概にはいえないが、サドンデスになる確率は極端に下がるはず。サドンデスが苦手なら、迷わずハイパーチャージを使うようにしよう（もちろんハイパーチャージはラウンド開始直後におこなう）。

なお、12以上という数字は、ウェンディーの重要なダメージ源である投げとバリアブレイクのダメージを200以上にすることで、「相手に勝つために決めなくてはならない投げorバリアブレイクの回数を1回減らすことができる」という考え方からきていることを付け加えておく。


弱→強→壁→エアスラッシャーの連続技（243ダメージ）も、


攻撃力を20上げれば、これなに減るようになる（291ダメージ）。

P.S.MESSAGE E

PF2012ムックもポスターもテレカも原画集も（略）買いました　お金も大ピンチ　ゲーメストの方々、夏休みありましたか??なさそーですね。／福岡県　P.N.杉瀬光希さん　◆夏休みは取れた人も取れなかった人もいたみたい。これから年末までが辛いんだよね、祝日が…。（毛玉）



すべては己の野望のために…

ウォンを象徴する2つの超能力技、完全な世界と悠久の誘い。今回は、これらをコンボに組み込んだ戦術を紹介しよう。

担当：善之字元帥

発売からしばらく時間が経って、各超能力技の研究も進んできたところだが、それでもいまいち使い方がわからないという人が多いのが「悠久の誘い」。今回は、この技をコンボに組み込んだ戦術を紹介しよう。

弱→強コンボからの選択

ウォン使いの皆さんは、相手に弱→強コンボを叩き込んだあと、どのような選択を仕掛けているだろうか？

PF2012には、相手に吹き飛ばされたときに入力できる「回避バリア」という防御法があるので、壁を絡めずに痛い連続技を決めるチャンスはほとんどない。そこで多くのプレイヤーは、打撃コンボのあとクイックダッシュからバリアブレイクなどの選択を加え、何とかして万能の回避バリアを破ろうとするのだが、ことウォンに関しては、もっと簡単に回避バリアを破る方法がある。

その選択とは、弱→強コンボをキャンセルして、完全な世界を出すことである。相手にしてみれば、ウォンの弱→強コンボのあとは、キャンセルからの戒めの洗礼や幻惑の軌跡（強ショット）を予想しているはずなので、突然の時間停止に対応するのは非常に困難。この選択を初めて見る相手に対しては、面白いように時間を止められるはずだ。

完全な世界を阻止するには

しかし、相手もそうそう時間を止められるわけにはいかないので、当然対策を立ててくる。最も一般的な防御策は、弱→強をくらったあとに最速の回避バリアを張ってすぐにクイックダッシュし、時間を止めようとするウォンに殴りかかるというもの。

相手の対応速度にもよるが、この対策で完全な世界を阻止されると、サイコゲージをすべて失ったうえに連続技を受けるので、ウォン側としては、そうそう完全な世界ばかり狙っていくことはできなくなる。

そんなとき、完全な世界の裏の選択として役に立つのが悠久の誘い。この超能力技は、回避バリアからどんなに素早くクイックダッシュに成功しても発動を止めることはできないので、非常にリスクが少なく発動することができる。

遅くしたらどうするか

首尾よく弱→強→悠久の誘いによって時間を遅くしたとき、相手がこちらに向かってクイックダッシュしていたら（つまり相手が完全な世界を読んでいたら）、まずはバリアガードしてみよう。相手はなにもできずに、バリアガードに弾かれるはずだ。

そして、ここからが重要。悠久の誘い中にバリアガードで弾かれた相手に対しては、弾き→弱ショットが連続ヒットするので、すぐに弱ボタンを連打し、とりあえず弱ショットで追い打ち。さらに、弱ショットを追いかけて、弱→弱→強などの打撃コンボを叩き込んでやるとよい。

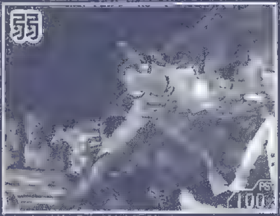
この一連の連続技は、相手に回避バリアを張られることがないうえに、コンボ補正が一切かからないので、ダメージが大きい。仮に、弱→強→悠久の誘い→バリアガード→弱ショット→弱→弱→強の連携が決まれば、相手の体力を35%以上奪う威力があるので、狙ってみる価値はある。さらにサイコゲージに余裕があったら、最後の打撃コンボ部分を弱→強→戒めの洗礼にしてみてもいい。相手は回避バリアを張ってサイコゲージが不足しているはずなので、全部つながる可能性はかなり高い。

結局、二択ということ？

ここまでをまとめると、弱→強コンボが相手にヒットしたあとは、完全な世界と悠久の誘いで、ほぼ二択を迫れるということになるが、現実的には完全な世界の発動はかなり止められにくいので、選択としては完全な世界を多めにするのが効率的かもしれない。

ちなみに、完全な世界で時間を止めたあとの相手重量別連続技については、別表にまとめておいたので、そちらを参照してみよう。

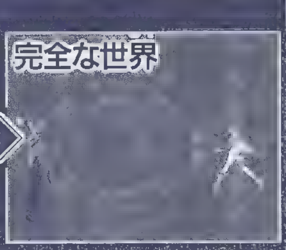
時間を止めろ！ 弱▶強コンボからの選択



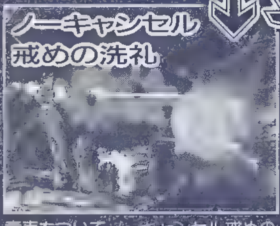
すべてはダッシュ弱→強コンボをヒットさせるところからはじまる。



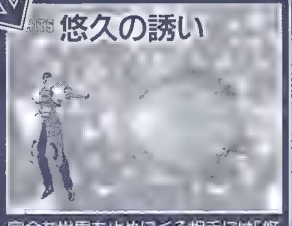
コンボの2発目の強攻撃をキャンセルしてからどの超能力技を出すか。



動かない相手には「完全な世界」。ただし、相手の最速の殴りには弱い。



意表をついてノーキャンセル戒めの洗礼も、相手のダッシュ封じになる。



完全な世界を止めにくる相手には「悠久の誘い」。出したらすぐバリア」

弱→強→完全な世界からの連続技
（弱→強コンボがヒットした距離から）

連続技	ダメージ	消費PSY	対象クラス
ダッシュ弱→ダッシュ投げ	22%	100%	全重量
ダッシュ弱→弱→ダッシュ弱→弱→強	23%	120%	中量級以上
弱ショット→ダッシュ弱→弱→強	25%	100%	重量級のみ
ダッシュ弱→弱→ダッシュ投げ	26%	120%	中量級以上
弱ショット→ダッシュ投げ	28%	140%	重量級のみ

ウォンの小テクニック

ここでは、覚えておけば少し得する連携を紹介しよう。

①戒めの洗礼（追加入力なし）→バリアブレイク

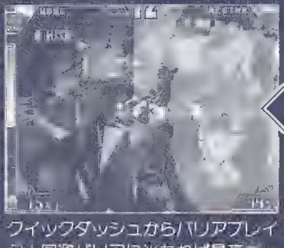
戒めの洗礼のあとは、追加入力まで叩き込むのが一般的だが、サイコゲージに余裕があったら、追加入力せずにクイックダッシュからバリアブレイクを狙ってみるといい。相手が回避バリアを張らなければ連続技に（ダメージ36%）、回避を取れば回避不能の連携（ダメージ42%）になる。

②投げ→完全な世界

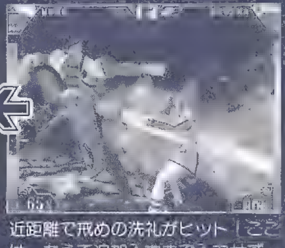
相手を画面中央で投げたら、硬直が解けると同時に完全な世界。一応、超反応で阻止されるが、非常に返しにくい連携になっている。さらに、これを読んでいる相手に悠久の誘いというのも面白い。

③弱ショット→戒めの洗礼

最近は、戒めの洗礼の撃ち分けを警戒する相手が多く、以前のように撃ち分けに引っかかってくれない相手が多い。そんなとき、まずは弱ショットをガードさせてから戒めの洗礼を撃ち分けてみよう。ガードさせられたプレッシャーから横ダッシュしたくなる相手が多いので、戒めの洗礼のヒット率が向上するぞ。



クイックダッシュからバリアブレイク！回避バリアに当たれば最高だ。



近距離で戒めの洗礼がヒット！ここは、あえて追加入力まで入力せず。

コマンド一覧

●幻惑の軌跡（強or ←→+強）※【追加】さらに強を押し続けて離す●次元の瞬き（←→+弱or強）※【追加】さらに同じコマンド入力で、フェイントができる
●運命の選択（レバー半回転+弱or強）●戒めの洗礼（レバー半回転+弱）※【追加】入力後、←→+弱+強で剣12本追加●虚空の幻影（吹き飛び中に←→+強）
●戦慄の伏線（←→+強）●悠久の誘い（レバー1回転+弱）●完全な世界（レバー1回転+強）

P.S.MESSAGE E

どーして岩手県でゲーメスト杯が開催されないのか、とても不思議です。せっかく練習したのに。／岩手県　佐藤利江子さん　◆別に地方を軽視しているわけじゃないんですよ。これにはいろいろ事情がありまして…（涙）。でも、地方大会って凄く盛り上がるんだよね。（こーじ山下）

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

「濃ぎ」のテクニックを再確認

VRによっては、機動力を補うための重要なテクニックとなる「濃ぎ」。これまでもVR別の攻略ページで何度か紹介しているこのテクニックを、ここでもう一度まとめて振り返ってみよう。

濃ぎのできるVRはサイファー・バルバドス・エンジェラン・スペシネフの全4機種。これ以外のVRには存在せず、濃ぎを入力しても、逆にスピードが落ちてしまう。

濃ぎの種類は数あるが、入力法はどれも同じ。ただ、決して入力が早ければ早いほどいいわけではないことには注意し、練習でベストのタイミングをつかんでおこう。

濃ぎの入力法とその種類

濃ぎの入力法は、図1のとおり。双方のレバーを同時、または交互斜め上↓斜め下とタイミングよく振ろう。

タイミングさえよければどちらの方法でも構わないが、交互に振るやり方の場合、旋回入力と組み合わせる(図2)ことで、ある程度相手を捕捉しながら濃ぐこともできる点に注目したい。

図1

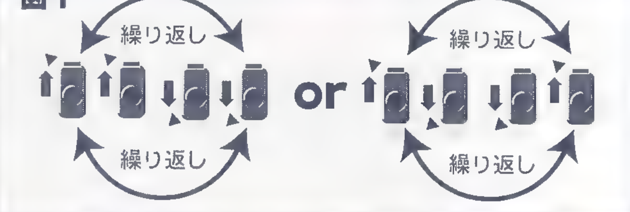
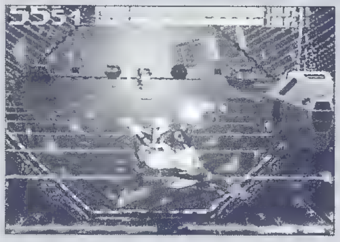


図2



濃ぎの種類1 歩き中

有効なVR：バルバドス・エンジェラン・スペシネフ

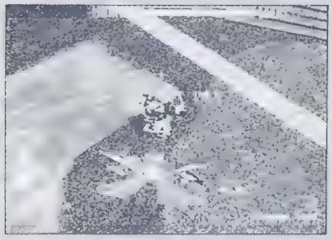

もともと回避性能の低いバルバドスにとって、歩き中の濃ぎはかなり重要。

一番の基本となる歩き中の濃ぎが有効なのは、4機種中サイファーを除く3機種。ただ、横移動中に濃ぎ入力をするだけでOKだ。

ただ、スピードに乗るまでにやや時間がかかるのが難点。これを解消するために、しゃがみのスライドショットや、ダッシュキャンセルでまず初速をつけ、そこから歩き濃ぎへとつなぐといい。

濃ぎの種類2 空中

有効なVR：サイファー・エンジェラン・スペシネフ

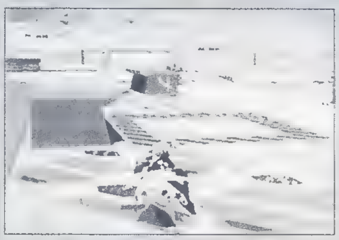

ジャンプを多用するサイファーの必須武器。空中ダッシュ攻撃後も有効だ。

ジャンプ中は、バルバドスを除く3機種が飛距離をのばせる。ただスペシネフはもともとジャンプ性能があまり良くないので、使用頻度はやや低いかもしれない。

逆にジャンプをよく使うサイファーとエンジェランにとっては必須のテクニック。濃ぎで着地位置を調節し、タイミングをずらして反撃をかわすのが主な使い方だ。

濃ぎの種類3 ダッシュキャンセル中

有効なVR：サイファー・エンジェラン・スペシネフ


すべての濃ぎが有効なエンジェラン。ダッシュ濃ぎの速さもピカイチ。

ダッシュキャンセル時のちょっとしたスベリも、濃ぎ入力で距離を稼げる。バルバドスはほとんど効果なしだが、ほかの3機種はかなりのスピードが出るので、高速移動の手段として使っていきたい。

移動しながらターボボタンを連打＋濃ぎ入力、というのが基本になるが、ほかのものよりさらにタイミングが重視されることに注意しよう。

濃ぎの種類4 スライドしゃがみショット中

有効なVR：エンジェラン・スペシネフ


横方向だけでなく、斜め前や斜め後ろ方向のスライドしゃがみも濃げるぞ。

スペシネフにとって必須のテクニックとなるのがこれ。スライドしゃがみショット（移動しゃがみショット）中に濃ぎを入力し、移動距離を大幅にのばす方法だ。そのまま歩きの濃ぎにつないでも効果が高いぞ。もともと移動距離の長いしゃがみLW（誘導弾）からの濃ぎは特に有効だ。

スペシネフのほか、エンジェランでも可能になっている。

P.S.GAMEST Q&A E

Q：僕はムックを買ったことがありませんがオラタンムックを買おうと思います。これらは全国で発売されるのですか？また、「水谷とおるオリジナルポスターセレクション」も全国で出るのでしょうか？教えてください。／福島県　P.N.ねこ太郎君　A：オラタンムックは全国の書店で←

復習から最新テクまで

オラタンのテクニックを総点検

これまでに開発されてきたさまざまなテクニックを、ここでまとめて紹介していこう。

これまでに数多くのテクニックが開発され、実用化されてきたオラタン。それらの多くは俗称的な名称がつけられ、実戦で活用されている。

しかし、それを聞いてもやり方がイマイチ分からない、という人もいるのではないだろうか。そんな人たちのために、復習を兼ねてそれらのテクニックをまとめてみた。

●ダッシュ攻撃キャンセル

正確には、ダッシュ攻撃の硬化をキャンセルする方法。ダッシュ攻撃の移動が終わった瞬間にしゃがみ撃ちを入力し、硬直を消しつつ攻撃するというテクニックだ。

さらにこれをしゃがみレフトターボで行えば、すぐさま次の行動に移ることができる。

また、レフトターボショットの中には、ターボボタンを押したままレバーを即座に倒すことで、スムーズにダッシュにつなげられるものもある。

これをさらに進化させたテクニックもある。次のページで紹介しているので、そちらもチェックしてほしい。

●無限ダガー・無限リング

サイファーのLW(ダガー)は、3発目を射出する瞬間までにキャンセルすると、ゲージ消費0。このため、立ちLW2~3本射出・歩きでキャンセル(どちらかのレバーを一瞬倒す)→ニュートラルに戻す→立ちLW2~3本射出…を繰り返せば、無限に射出し続けることが可能だ。

テムジンのビームライフル(立ちRW)の速射も同じ。これは、ゲージ消費がほとんどないために無限に撃てる。

一方、アファームドBの無限ソニックリングは少し特殊。こちらは歩きCWのキャンセルで、横に歩きつつ片方のトリガーを横↓斜め下…と振ればOK。レバーの振りをソニックリングの射出タイミングに合わせるのがコツだ。

●散らし

ご存じ、ドルドレイのジャンプRT+CW。入力後にターボボタンを押しつつ左右の旋回入力(ターボ旋回)をすれば、Vハリケーンを広範囲に"散らす"ことができる。

空中でのターボ旋回は、ほかにもさまざまな使い道がある。ジャンプ攻撃の際や、その後の着地時がそれ。こんなとき、敵機を捕捉するために活用するといい。

また、一部の突進系の攻撃中(ドルドレイの特攻やサイファーのSLCダイブなど)も、ターボ旋回で急旋回できる。必須のテクニックだ。

●超低空ダッシュ攻撃

通常着地のスキを狙われやすい空中ダッシュ攻撃だが、地面すれすれの低空ダッシュの場合、VRによっては着地モーションがほとんどなくなる。ダッシュ攻撃が終わった瞬間から動くことが可能になるため、かなりリスクも低い。

特に顕著なのが2機のアファームド。超低空前ダッシュからのLW(ボム)を出せば、爆風に隠れつつ次の行動に移れるため、使い勝手がいい。

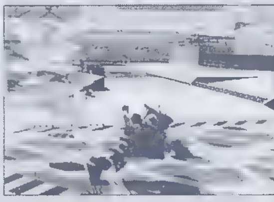
ジャンプ即横ダッシュ↓バーティカルターンで前ダッシュとやれば、比較的やりやすい。マスターできればかなりの効果があるぞ。

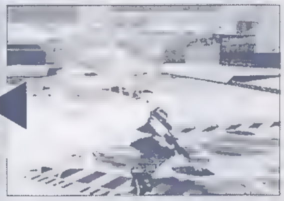
●全押しキャンセル

スペシネフのみの特権となるこのテクニック。右ターボショットを封印レーザー(両ターボ+CW)でキャンセルするというものだ。

さらに、この全押しに歩き入力を加えれば、通常の歩きCWになり、かなりリスクが低くなる。しかも、タイミングがバッチリなら(1フレームのみ?)スライドしゃがみCWにすることもできる…。

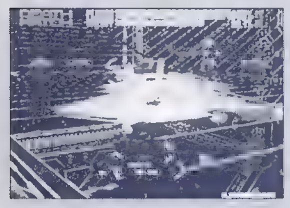
また、しゃがみRT+LW後全押しキャンセルをした場合、その後RT+LWがゲージ53%で撃てるという特性もある。大玉を2個出せれば、相手にとってかなりのプレッシャーになるはずだ。



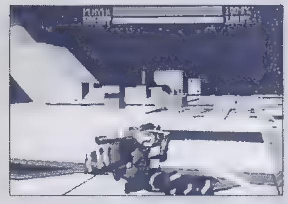


ターボボタンを押しつつ、即座にレバーを倒してスムーズにダッシュへ。

バトラーといえば、しゃがみLT+CWの竜巻。これで硬直をなくし…、



中でも、ソニックリングの無限連射は有効度が高い。マスターすべし。



足が地面にめり込むぐらいの低空ダッシュ。かなり素早い操作が必要だ。



しゃがみRT+LWを全押しの封印レーザーでキャンセルすると…、

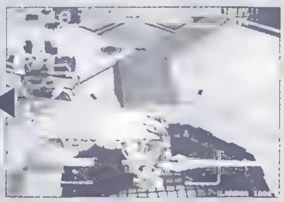


その後、ゲージが53%まで溜まればRT+LWを撃てる。理由は謎。

新テクニック1 燕返し

これは、近接時に敵機の真正面から横ダッシュ~バーティカルターンで鋭角に斜め前ダッシュ~ダッシュ近接とつなぐテクニックだ。見た目の良さはもちろん、相手の背後からダッシュ近接がヒットするため、ガード不能になるという特典もある。

特に有効なのが、ダッシュ近接の範囲が広いテムジン。テムジンのダッシュ近接はLWのほうが範囲が広いので、右~斜め前左ダッシュ↓ダッシュ近接LWとするのがいい。



まずは、密着状態で敵機の真正面から横ダッシュ。斜め左にターンし…、



即座にダッシュ近接LWで一刀両断。決まればかなりかっこいいぞ。

新テクニック2 鬼マイン

その名のとおり、バルバドスを使用したテクニック。やり方は図を参照してほしい。

LWで操作しているにも関わらず、なぜか右手(右足)のERLからマインが射出される。通常と性能の違う5個のマインで、ダメージがかなり高いうえ、ヒットすればどんなVRでも必ずダウンを奪えるというスグレモノだ。

使用するとなぜか右ERLの残弾が一気に0になるが、それでも利用価値は高い。連携の中に組み込んでいこう。

鬼マイン使用法

方法1

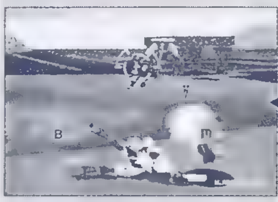
左手ERLを設置
↓
右手ERLを設置
(CWのハーフキャンセルでも可)
↓
ウェポンチェンジ
(スタートボタン)
↓
空中横ダッシュLW

方法2

左足ERLを設置
↓
右足ERLを設置
(CWのハーフキャンセルでも可)
↓
ウェポンチェンジ
(スタートボタン)
↓
スライディングLW
(どの方向でも可)



両手or両足のERLを離したら、スタートボタンでウェポンチェンジ。



足なら、スライディングLW。右足から威力バツグンのマインが出る。

頂点を目指す君に…
ダッシュ攻撃後のキャンセル行動を考える

最終的なうまさの差を決定づけるのはダッシュ攻撃後の行動を的確に判断できるかどうかにかかっているのだ。

担当：SHO

今現在、町中の対戦レベルが非常に高いオラタンだが、一生懸命やっているのに、どうしても「うまい人には勝てない」という人も多いと思う。そんな人は、もう一度自分のプレイを見直してみてはどうだろうか？

そこで、最終的に上級者との差がでてくるダッシュ攻撃後の行動を考えていこうと思う。ダッシュ攻撃後には、硬直をキャンセルするために、しゃがみ攻撃やジャンプを出すわけだが、ちゃんと状況別に使い分けることが大切になってくる。ここでは、ダッシュ攻撃後の行動を状況別に攻略してみたので、参考にしてもらえば幸いだ。

状況別に考える

状況とは、自分がダッシュ攻撃を出したときに、相手がどういった行動をとっているかということだ。

相手の行動を大きく分類すると…

●相手が反撃してきた場合
●相手との距離が遠いとき
●相手との距離が近いとき
●攻撃がヒットしたとき

という感じに分けられる。

反撃してきた場合には、しゃがみ攻撃とジャンプを微妙なタイミングで使い分けることが要求されてくる。

相手の攻撃が回避できそうなときには、ジャンプキャンセルを使って攻撃を回避すると同時に、空中ダッシュでさらに反撃を狙う行動がベストとなる。しかし、ジャンプでは回避できないようなタイミングで反撃された場合には、しゃがみ攻撃で相手の弾を打ち消すことを考える。相手の弾を打ち消すということは相殺性能の高いしゃがみターボショットを出すことが基本。テムジンやアファームドBのしゃがみLT＋RWは相殺性能が高いターボショットの代表的な攻撃だ。


ジャンプでキャンセルし、攻撃を回避した後はすぐに反撃だ。

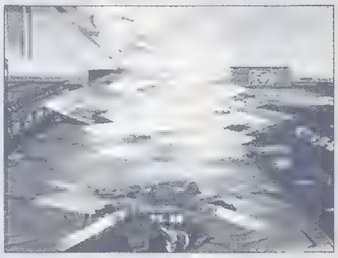
また、自分の視界外から絶妙なタイミングで反撃されたときなどは、どうやっても相手の攻撃を回避することができないが、しゃがみ攻撃中に攻撃をくらったときは、立ち状態で攻撃を受けたときよりもダメージは少なくてすむので、無駄にはならない。反撃を受けたときには、最低どちらかの行動で対処しよう。

次に反撃を受けなかった場合だ。このときは、しゃがみ攻撃で硬直を消して素早く別の攻撃へとつなぐことが基本となる。ここで出す攻撃は、距離によって変わってくるのだが、アファームドBを例にあげると遠い相手には、しゃがみLT＋CW（竜巻）で牽制し、近い相手にはしゃがみLT＋RWでダウンを奪うか、しゃがみRT＋LW（サッカーボール）で広範囲に攻撃といった感じになる。

それぞれのVRが距離によって有効なしゃがみ攻撃を選択することが大事なのだ。

最後にダッシュ攻撃がヒットしたときが、基本的にはしゃがみ攻撃でたえまなく攻撃を出していくことになるのだが、相手がダウンしなかった場合には、反撃を警戒してジャンプで様子をみるのもいい。ダウンを奪ったときには、追い打ちとして攻撃を出していくのだが、重量級を相手にした場合にはVアーマーを削れるしゃがみターボショットを使っていこう。

以上のように、状況別に的確な行動をとることが上達するための要素となるのだ。


反撃を受けないときは、攻撃を素早くつなげていくことが重要。

状況別にキャンセル行動を選択

相手が反撃
- 回避できるならジャンプ
- 回避できないならしゃがみ攻撃

相手との距離
- 遠いときは遠距離用のしゃがみ攻撃で牽制
- 近いときはダウンを奪うか広範囲の攻撃を使用

ダッシュ攻撃がヒット
- 相手が倒れなければジャンプ
- ダウンしたらしゃがみ攻撃で追い打ち

ダッシュ攻撃キャンセル後の特殊動作

通常、ダッシュ攻撃後にしゃがみ行動でキャンセルすればダッシュ攻撃の硬直を少なくすることができるわけだが、このとき、あるタイミングでしゃがみ攻撃をすることによって、少し変わった現象が起こる。

変わった現象とは、「しゃがみ攻撃のモーションなのに、立ち状態の攻撃が出る」というもの。例えば、テムジンのしゃがみLT＋LWはバウンドしながら相手に向かって飛んでいくボムなのだが、この方法で攻撃すると、しゃがみモーションなのに立ちLT＋LWの地面を転がるボムが出てしまうのだ。

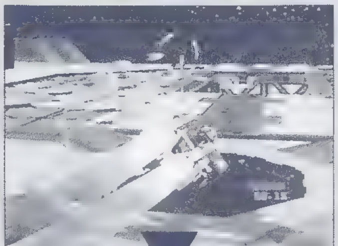
実際に出す方法は、「ダッシュ攻撃が終わった瞬間に、しゃがみ攻撃をする」のだが、ダッシュ攻撃が終わった一瞬だけしかこの現象はおこらない。つまり、ダッシュ攻撃をして、しゃがみ攻撃のコマンド受け付け時間が始まった瞬間にしゃがみ攻撃のコマンドが入力されていないと起こらない現象なのだ。

非常にタイミングがシビアな入力方法なので、100％この現象を起こすということはまず不可能といえる。

また、この攻撃をしたときには、変な現象が起きたりもする。例えば、ライデンのレーザーを出した場合、立ち状態のレーザーが変な方向に出たりする。通常2本のレーザーが垂直に打ち出されるわけだが、片方のレーザーだけ変な方向に撃ってしまうのだ。ある一部で「Vレーザー」などと呼ばれているのがこれだ。

実戦レベルで考えると、この方法を使って有効なのかというのは疑問だが、他のVRでも変な現象が起こったりするので、興味がある人は調べてみてはどうだろうか。


ライデンのレーザーが変な方向に出る、通称「Vレーザー」。


ダッシュ攻撃を出した後、普通に硬直キャンセルをするのだが、


しゃがみ攻撃の入力を受け付けた瞬間でないと、出せない。



長い長～～い上級3回シリーズ!の3回目! TWISTERからGOALまで!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2

上級コース編も最終回!これで君もミスなく走りきれるようになる!

今回は上級コースの後半。テクニカルコーナーが存在するところなので、気合を入れて読んでいってほしい。それでは始めましょう。

進入スピードが走りに影響! TWISTER

ゴール前の最後のチェックポイントを通過したらすぐ右へ上っていくコーナー。

加速しながら上っていくわけだが、この右、けっこうきついので、油断をすると即アウトへふくらむ!もしそうなると、次の左の進入がかなりつらくなるので注意したい。

ポイントはやはりインキープ。ではどうすればいいか。

かなりきついコーナーなので、ドリフトで!と考えるが、ここへ来たときのスピードを考えるとやや不足気味。ドリフトのきっかけが作りにくい。

なのでここは、アクセル全開のまま、強引にインへ切り込んでいくことでテールを滑らせていく!



強引にインに切り込んでドリフト!させすぎに注意!

進入はアウトから。そこから強引にインへ切り込みつつドリフトへ!

ドリフトし始めたら即カウンターを当てて曲がりすぎないようにする!

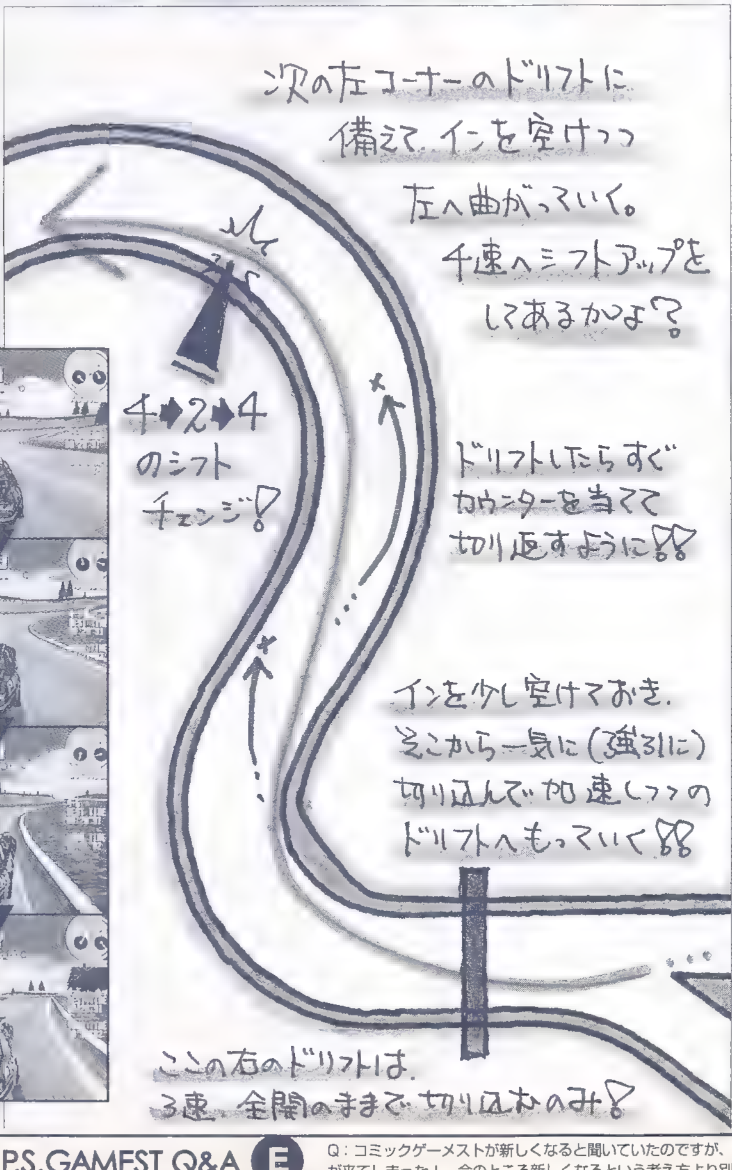
カウンターを当てるのが遅れると、次の左への進入が遅れる!これを忘れないこと!

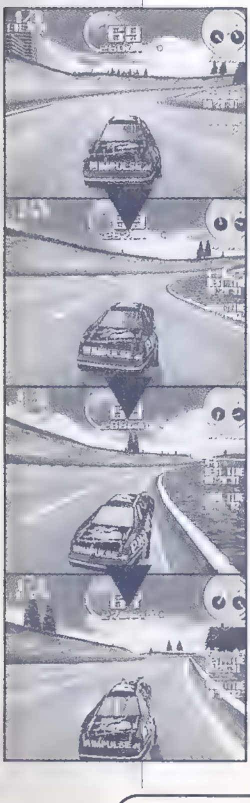
ガン!とハンドルを切り込み、ドリフトしつつインへ!

クリッピングポイントを突きつつカウンターでインから離れていくと、次の左コーナーの進入へと続いていく。

ミスなくここへ来れると、進入時には時速260キロ以上になっているはず。右へ曲がりつつ上っていく間に270キロから290キロになるので、3速から4速へシフトアップすることを忘れないように!

ハンドルを操りながらのシフトチェンジがつらい人は、上る前にしてもいい。





P.S.GAMEST Q&A E

Q:コミックゲーメストが新しくなると聞いていたのですが、その後どうなったのでしょうか?/岩手県 P.N.森女陽吉君 A:ああ…その質問が来てしまった! 今のところ新しくなるという考え方より別の本を新創刊するって考え方のほうが強かったりして。(まるが)

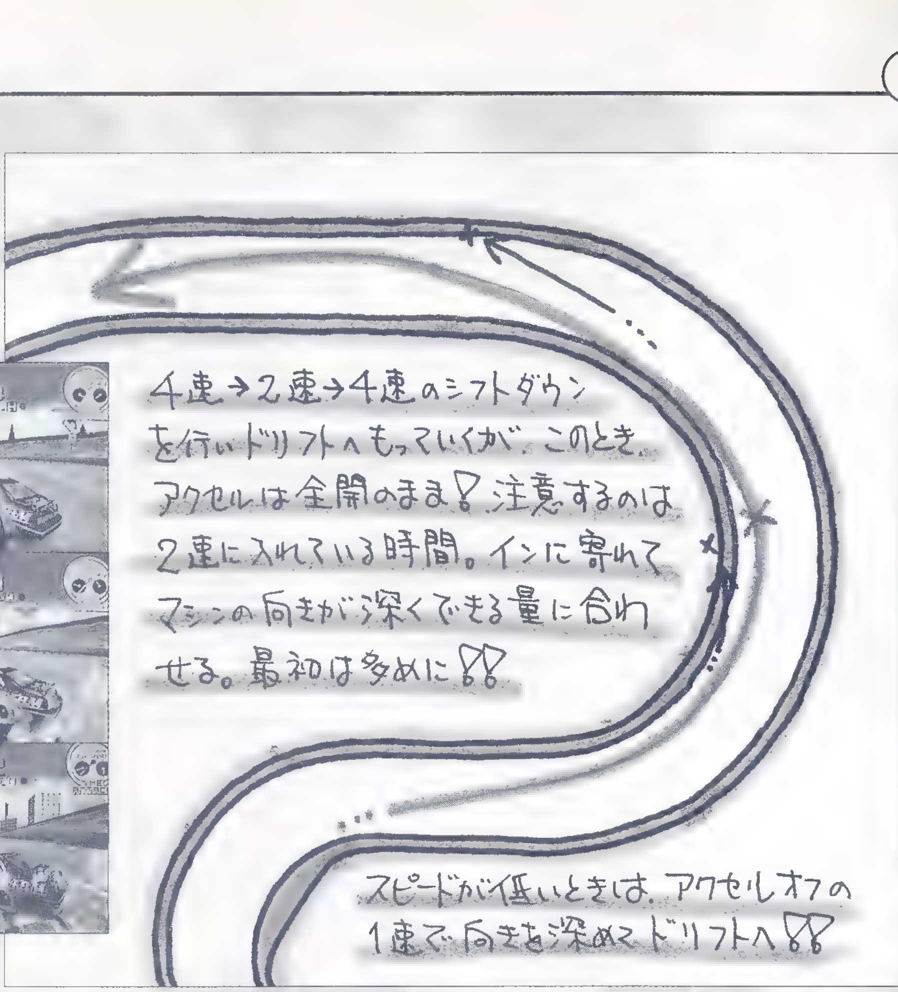
カウンターを当てて切り返したら左コーナーへ。
ここもきついカーブになるのだが、手前の右よりも進入スピードが高くなっているので、いつものようにシフトを使ってのドリフト走行で走り抜けていく。
進入時に気をつけることは、ドリフトすることでインに寄っていくことを頭に入れておき、そのスペースを残したところから切り込んでいくようにする！



2速に入れている時間が短いとオーバーランするので注意！

その進入口は、左から2連線目あたり。そこからドリフトでインへ入っていく。
ドリフトは、シフトが4速に入っているので、4速→2速→4速のシフトチェンジと、アクセルオフのブレーキ！
この作業で時速260キロに落とし、マシンを横にしてインを突いていく。
ラインは図の通り。注意するのは、早すぎる切り込み！
ふくらむスペースを考えてラインを作っていこう。





複合カーブが難しくする!
STATION HAIRPIN

左コーナーをドリフトで抜けつつ、次のステーションヘアピンを目指すわけだが、その手前にある緩い左コーナーもチェックしておこう！
ここの左への進入は、手前のきつい左コーナーからのドリフトの続きで始まる！
つまりドリフトを解消しながらの進入になるということ。



ラインを見てもらうと、ドリフトを解消しつつアウトからインへ、そしてそのままインをキープしていく。
このインをキープする理由は、すぐその先にきついヘアピンがあるため！その進入で即、左寄りから切り込んでいけるようにするためである。
ここは難しいところではないが決して気は抜けない！



上りの右、左でスピードがないときは、1速でドリフトへ！
注意する点としては、アウト＝イン＝インで来て、左側に壁がある中でドリフト状態から戻るとき、マシンがフラついて壁に接触しないようにすること！マシン半分の幅を左に作っておくとミスを抑えられるだろう。





Q：アーケードの攻略はゲーメストが一番いいと思っていますが、編集部のほうではどこか意識している雑誌とかあるんですか？／長野県　P.N.中一貝君　A：特異な攻略雑誌だけにこれといったものはないけど、雑誌はみんな（特に専門誌）何かしら参考になるものです。（ぜんじ）

最終ラップはピットレーンへ!
HOME STRAIGHT

さあ上級の締めの部分へ突入だ!

まずヘアピンの形を確認。すると前半がきつく後半が緩くなる右コーナーのあと、左コーナーへと続いている。

ここをドリフトで抜けていくわけだが、ここを難しくしているのは、前半のきつい右と、出口の左コーナー。

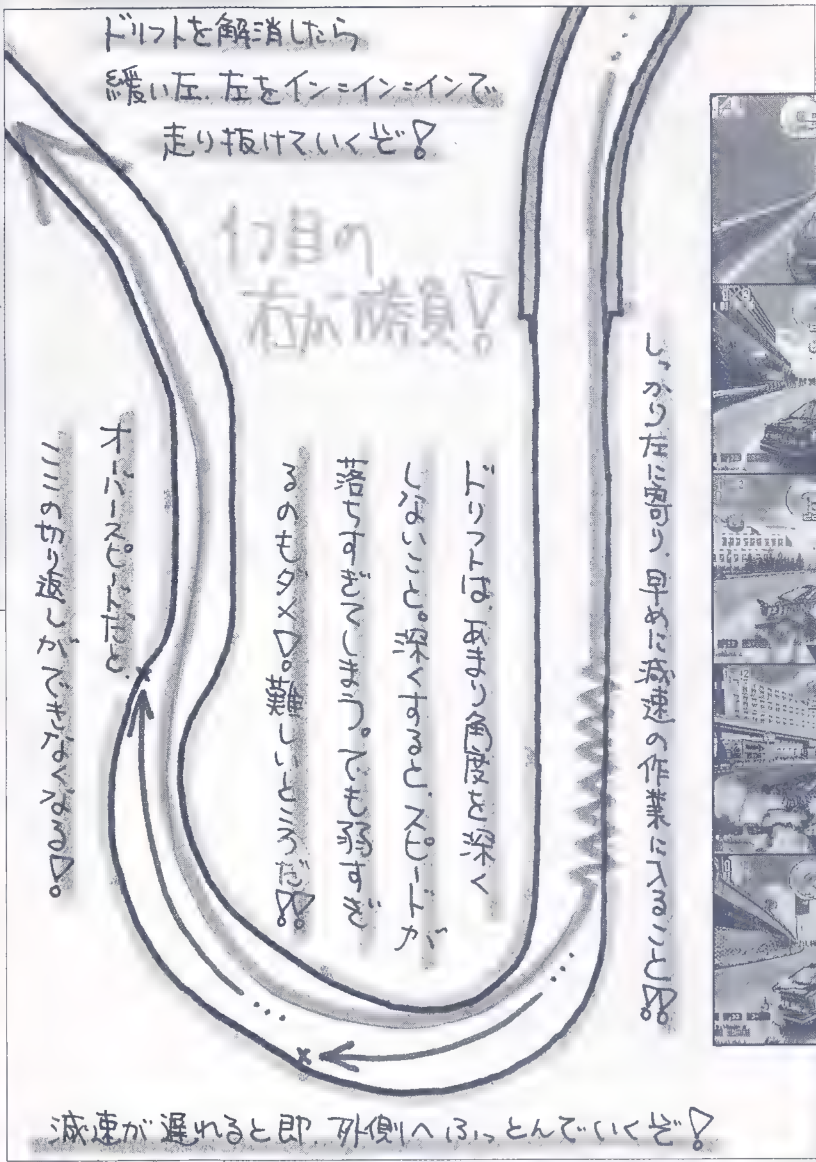
スピードを求めるとふくらみすぎて左へ切り返せないし、きつい右を意識しすぎると、減速しすぎてしまう。

ここらをうまくバランスをとっていくと図にあるようなラインとなる。

できるだけ距離を短く、スピードを高くが目標となる!

ラインが決まればあとはドリフトのさせ方。

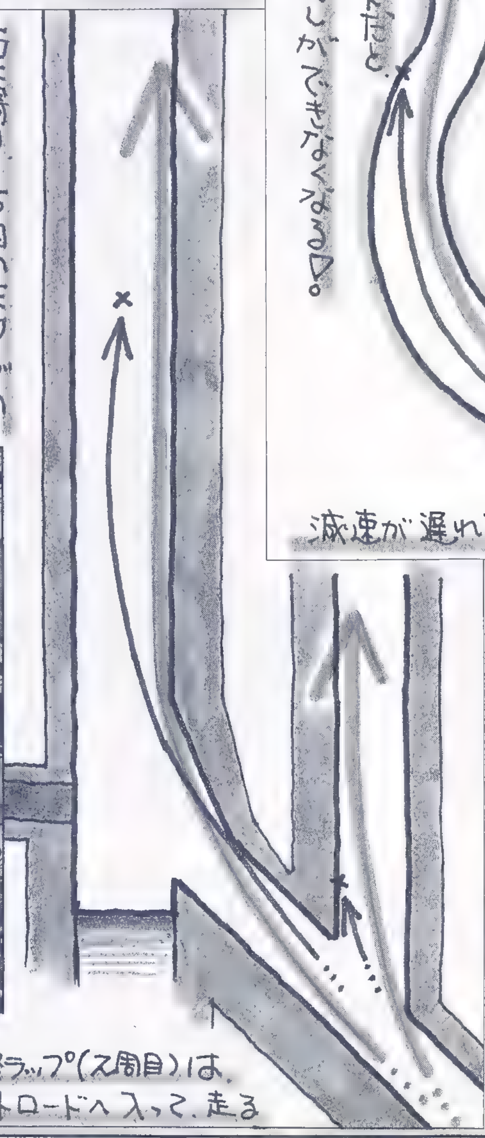
ドリフトは、あまり横にしないで走るのがコツ。



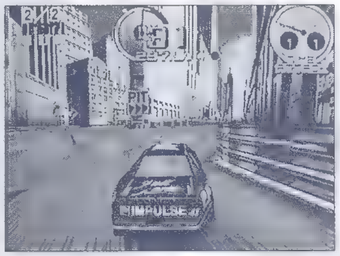


理由はスピード。横にしようとすると、かなり減速が必要になるからだ!

難しいが、ハンドルを少なめに切りつつ2速&アクセルオフ、ブレーキで時速220キロで進入していこう!







最後はピットロードでコース短縮も!でもやさしくはないぞ!

あとは切り込むタイミングを合わせればOK!遅いとオーバーランだぞ!最初は多めに減速して進入しよう!

左コーナーへは、カウンターを当てての切り返しでインを突いていく。このあと、左、左でピットレーン入り口へ!

そのままインキープで走る。

左寄りを走りつつ最後の右コーナーの前まで来たら、ラインをアウトからインへ移し、右、右とクリッピングポイントを突いてメインのストレートの右寄りにラインを合わせられるようにしていく。

ストレートで右寄りに出られると、1つ目の左への進入が大変楽になることを覚えておこう!

2周目に突入したら同じことをもう1度くり返し、ゴールを目指すわけだが、最後のところでメインのストレートに行かずにピットロードを走って距離を縮めるのもいいだろう!あわてずに曲がろう!

これで4分弱のロングドライブが終了!長いっス!!

P.S.GAMEST Q&A E

Q:ゲーメストの各ゲーム担当の人はどうやって決めているのですか。／福岡県 大坪一紀君 A:ほとんどライターの好みで決まります。うちのライターは良くも悪くも!?ゲーマーなので、やりこみたいゲーム以外には関心が向かないのです。これが原則です。(ぜんじ)



FIGHT FOR TRUTH

「あれは！…」
「ペンタだわ…生き残りがいたなんて」
「どうやら、そうではないようだが…」
戸惑う一行の前に、中からワイヤーにつながれた戦闘機が出現する。
「シ、シルバーガン!?」
司令部を目前にして、最大の危機が訪れようとしていた…。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

担当：はまー

STAGE RADIANT SILVERGUN 4D

4D道中

ステージ4Dは3Dのように、ボスまではザコが少し出現するだけで、「マップ」を覚える必要はない。しかし、そのザコでチェーンを狙おうとすると、これがかなり難しかったりする。

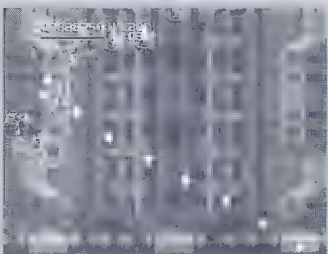
まずはザコの性質について。ここで出現するザコは、はじめにアーマーを付けており、この状態のときは破壊不可能。出現して1キャラほど降りてくるといったん停止し、アーマーを脱ぎ捨てると同時に自機めがけてピンク弾を発射、本体も自機のほうへ高速で体当たりしてくる。この一定軌道でないところがポイントで、動きを止めると確実に体当たりされてしまう。

自機を常に動かしながら、ピンク弾とザコの体当たりをかわしつつ、チェーンも狙う。画面全体を冷静に把握する必要があるだろう。

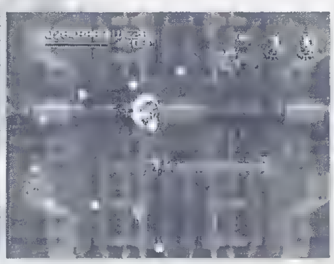
ザコは、**赤×8→（赤→黄→青）×29**の順に出現する。シークレットからチェーンにつなげるためには、まず赤×8を撃ってから黄を1機逃がし、青（→赤逃がす）→黄と撃てばいい。このあとは、2機ごとに出現する黄を順番に撃つ。チェーンが9万点までいけば合格。

ショットは、最初の赤×8を除いては、すべてAの単発。1発ずつ狙い撃ちしていかなければならないが、1機だけなら逃がしてもいいので、あまりきばらずにいこう。途中で失敗したときも、腐らずにすぐ赤→青→黄と撃ち直し、少しでも失敗をフォローしておくように。


シークレットを取ったら、弾の間を抜けつつ黄を3機撃つ。


青、赤ザコを のあたりで引きつけ、左上へ黄を誘導。


右下へ下がりつつ黄を撃ち、


再び弾の間を抜けつつ黄を3機。

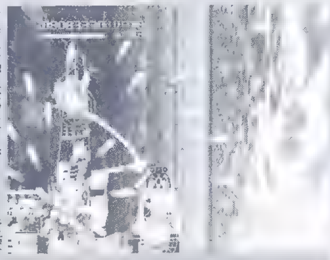

端の黄を撃ったら1ループ終了。ここからはまた左へ移動して繰り返し。

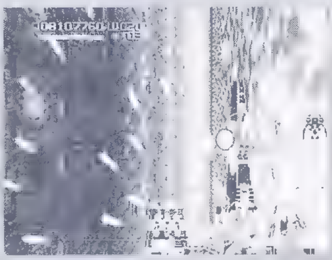


ステージ4Dのボスは、第5戦闘部隊の宇宙巡洋艦「PENTA」。スタート時にシルバーガンを射出した「TETRA」とほぼ同型機で、中にはカスタマイズされたシルバーガンが収納されている。
　このボスは、じつにさまざまな攻撃パターンを持っており、そのどれもが強力。おおまかには、PENTA本体が攻撃してくる第1形態と、シルバーガンの攻撃がメインとなる第2形態に分けられる。しかし、ここまで順調に稼いでいれば（800万以上はほしい）、第2形態の最初でキツい攻撃がくる前に倒してしまうことが可能。
　ただし、ウエポンボーナスで稼ごうとすると途端に厳しくなる。基本的にはA+Bを使うのだが、ボスの前部に付いているパーツだけは第1形態終了時に壊れてしまうので、気長に構えるわけにもいかない。ここが壊れるまではB+Cを使ったほうがいいだろう。

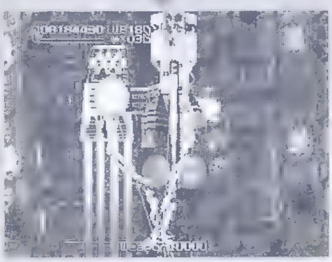
第1形態

最初の顔見せは、当たることはないので心配無用。B+Cを張っておき、ボスが左右の下に動きだしたらそれを追っていく。ちなみに、左右どちらへ移動するかはランダムだが、それで攻撃パターンが変わることはない。
　第1形態では、本体から放射状の青弾が間断なく撃ち続けられる。が、見た目は派手だが当たり判定は点のように小さいので、落ち着いて広めのところをキープしていれば大丈夫。
　途中、ボスからホーミングミサイルが放たれる。下からくるので、よく見て避けよう。Cの爆風でバリアを張る手もあるが、B+Cのウエポンボーナス条件が途切れてしまうので、できるだけ避けるようにしたい。
　本体の左右に付いているパーツは、稼ぐのであれば絶好のターゲットだが、第2形態まで残しておくとピンク弾を撃ってくれるので、自信のない人は保険でわざと生かしておいてもいいだろう。
　ちなみに、左右パーツの噴射には当たり判定があるが、本体の丸い（？）噴射には重なっても平気。さっさと倒したければ、Cでも撃ち込んでおこう。


まずは中央あたりでB+Cを使ってパーツに撃ち込む。逆に行ったら左右対称に。

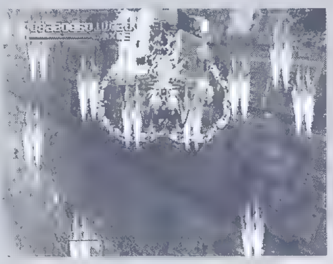

上部パーツは第2形態前に自爆してしまうので、端のほうで壊れるまで粘る。

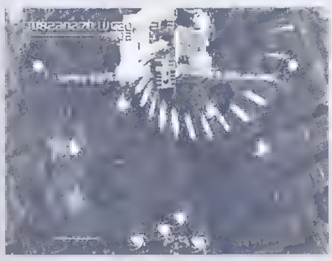

このへんで上へ。ミサイルは、上昇中にも当たり判定があるので注意。

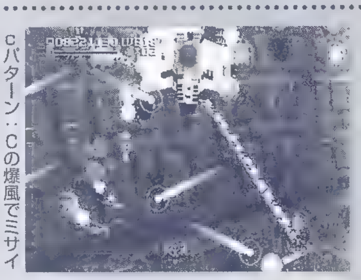

下に回り込んだら、Aで撃ち込むかA+Bで稼ぐ。噴射には当たらないように。

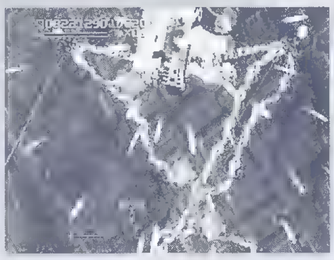
第2形態

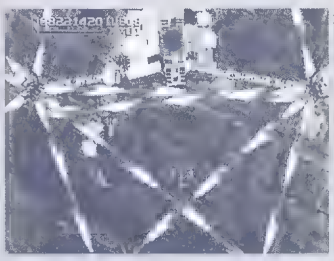
本体からシルバーガンが出てきたあとは、多種多様な攻撃が待ち構えている。が、きっちり撃ち込んでいればパターンaが終わったあたりで壊せるはず。いちおうすべてのパターンに対しての対処法も書いておくので、余裕があったら避けまくってギャラリーを沸かせてみよう。
　全パターン終わると、まず敵のシルバーガン2機が自機めがけて特攻してくる。移動すれば簡単に避けられるが、自爆時に発生する爆風に当たるとやられるので注意。
　次に、本体から放射状に多量の青弾を撃ってくる。このあとはもう形態変化はないので、さっさと壊してしまおう。
　ボスを倒したあと、もしハイパーソードが溜まっていたら、次の面のことを考えて使っておくこと。

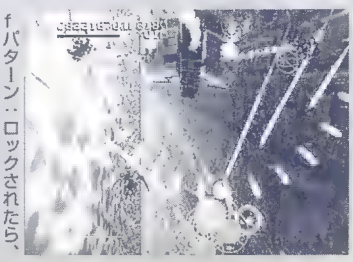

aパターン：下で普通によけても問題はないが、ボスの鼻先にいれば、弾も体当たりもくらわない。


bパターン：中央一番下で止まっていれば、誘導弾にには当たらない。が、本体の弾には当たるので、危なくなったらハイパーソードを使おう。


cパターン：Cの爆風でミサイルを壊しつつ、敵の爆風をよく見て避ける。


dパターン：マーカーが赤くなったら攻撃の合図。すぐにラインから外れないとあっさりやられる。


eパターン：間に入るのは簡単。ミサイルはCの爆風かソードで。


fパターン：ロックされたら、左右に大きく避ける。着弾前のレーザーには当たり判定はない。


gパターン：奇数回目は下、偶数回目は上（ボスの近く）で避ける。


hパターン：ハイパーソードは、左→右→左→右とくる。避けたら破片の間を抜け、逆側へ移動しよう。

P.S.GAMEST Q&A E

Q：シルバーガンのハイパーソード発動時、自機にも攻撃判定があるんですか。あるとしたらソードと同じ攻撃力なのですか？／P.N.Q3WAK君
A：発動中に自機の攻撃判定はありません。自機の中心にあるハイパーソードの根元の部分がヒットしてるだけと思います。（ゆさ）

山手線(205系) ワンポイントデータ

- ●持ち時間　20秒スタート
- ●停止位置合格範囲　±1m
- ●速度制限予告距離　200m
- ●信号無視　15秒減点(基本値)
  ※信号現示速度より15km以上オーバーの場合、15秒＋1kmにつき1秒ずつ加算される
- ●速度制限標識無視　10秒減点
- ●停止位置過走　1mオーバーにつき2秒減点
- ●ダイヤ遅れ　1秒オーバーにつき1秒減点
- ●運転士知らせ灯無視　5秒減点
- ●急制動　10秒減点
- ●駅構内再加速　10秒減点
  ※力行での構内進入も減点対象となるので注意を!
- ●雨が降る条件
  品川以降で、持ち時間が残り10秒以上でランダム発生

遂に路線攻略スタート!

電車でGO!2 3000番台 高速編

関東路線　山手線205系(上級)編

いよいよ『電車でGO!2　高速編　3000番台』の路線攻略がスタート。今回は上級路線の1つ、山手線にチャレンジするぞ!

担当：GYU

山手線攻略ポイント① 早着による信号の点灯に注意しよう

すべての駅が停車駅になっている山手線では、当然ながら〝オールGREAT〟で停車することが理想的といえる。

しかし、ここで注意しなくてはならないのが「速度制限信号」の存在だ。この速度制限信号とは、駅への実際の停車時刻が予定停車時刻よりも早かった場合(以下早着)に点灯する信号のことで、これが点灯すると電車の運転速度が大幅に制限されてしまう。こうなると予定停車時刻通りの停車が非常に難しくなってしまうので、信号を点灯させないように運転することが重要というわけだ。

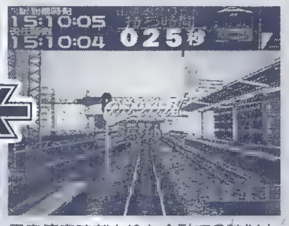
もちろん、予定停車時刻ピッタリに停車できれば言うことないが、初心者はなかなか難しいはず。しかし、山手線ではプラスマイナス2秒の誤差ならGREATをゲットできるので、多少遅めの停車を心がけてもいいだろう。

山手線の信号点灯条件

早着秒数	点灯する信号
3秒	減速70km/h→進行
5秒	出発警戒25km/h→進行
7秒	減速70km/h→減速70km/h→進行
9秒	出発警戒25km/h→注意45km/h→進行
11秒	減速70km/h→注意45km/h→進行
13秒	出発警戒25km/h→注意45km/h→進行
15秒	減速70km/h→注意45km/h→停止0km/h→進行



運転速度を制限する信号が点灯する。こうなるとキツイ!



予定停車時刻よりも合計で2秒以上早着すると…、

山手線攻略ポイント② ブレーキの感覚と雨に注意しよう

山手線205系のブレーキは『電車でGO!2　高速編』に登場した車両に比べると制動力が低くなっている。

一応、1作目よりも制動力は上がっているらしいが、それでもブレーキの効きはあまり良くないので注意が必要だ。

また、山手線では品川以降の駅停車時に持ち時間が10秒以上残っていると、ランダムで雨が降り出すようになっている。雨天時はブレーキの制動力がさらに低下するので、早めにブレーキングすること。


もちろん雨天時はブレーキの制動力が落ちるので注意せよ。


品川以降で持ち時間が10秒以上あると雨が降ることがある。

山手線隠し警笛箇所

大崎～五反田	残り600m地点	鉄道作業員の直前
目黒～恵比寿	残り1005m地点	線路が立体交差する場所
渋谷～原宿	残り620m地点	鉄道作業員の直前


鉄道作業員がいる場所には隠し警笛があるぞ!

山手線攻略ポイント③ 各種ボーナスで持ち時間を増やそう

持ち時間を増やすために不可欠な隠し警笛ボーナス。山手線には3つの隠し警笛ポイントが隠されているぞ。ちなみに、山手線での隠し警笛ボーナスの最高得点は2秒だ。

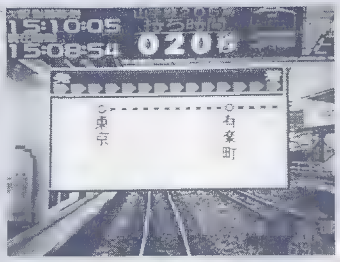
また、ノーコンティニューで駅に停車すると、恒例のボーナスゲームをプレイできる。最高得点は10秒だ。

山手線 205系(上級) 普通 東京→新宿(外回り) ワンポイント攻略

東京~有楽町

1区間目の東京~有楽町間は、東京発車後にマスコンノッチ5で時速70キロまで力行してから惰行に移ろう。

そして、惰行中に残り230m地点からブレーキノッチ7で減速すれば、微調整に十分な時間をかけられるぞ。残り10秒の時点で残り20m・時速10~15キロ程度が理想的だ。



1区間目は時速70キロで運転して、残り230mからノッチ7。

有楽町~新橋

この区間は時速80キロ程度まで力行して惰行に移り、残り280m地点あたりからブレーキノッチ7で減速すれば、停車時の微調整に時間をかけられるはずだ。

新橋~浜松町

前区間と同様、この区間も時速80キロ程度の運転が基本だ。新橋を発車後に加速し、そして惰行から残り280m地点でブレーキノッチ7を使って減速すればいい。ここまでの3区間は難しくないので、早着しないように注意しよう。

浜松町~田町

この区間は残り265m地点に速度制限標識60キロが設置されているので、まずは時速75キロまで力行。そして標識が点滅したら、すぐにブレーキノッチ8に入れて時速64~60キロまで減速しよう。あとは残り180m地点あたりからブレーキノッチ6だ。

田町~品川

この区間は区間距離が長いので、田町を発車したあと時速100キロまで力行してから惰行しよう。そして、残り500m地点からブレーキノッチ7で減速すれば、ちょうどいい具合に駅に進入できるはずだ。

品川~大崎

前の区間と同様、区間距離が長いので、時速100キロ程度の運転がベスト。残り500mからノッチ7で減速しよう。ちなみに品川発車時に持ち時間が10秒以上残っていると、雨が降り出すことがあるので注意すること。

大崎~五反田

この区間は距離はそれほど長くないが、ダイヤに余裕がないので時速80キロまで力行し、残り280mからブレーキノッチ7で減速しよう。

また、この区間途中の鉄道作業員のところで警笛を踏めば、1作目のように隠しボーナスがもらえる。忘れずに!

五反田~目黒

大崎~五反田間と同じように、この区間も距離に対してダイヤにあまり余裕がない。五反田を出発したあとは時速80キロまで加速して、残り280mからブレーキノッチ7で減速しよう。ただし、雨が降っている場合は、残り330mからブレーキングだ。

目黒~恵比寿

目黒を出発したら時速90キロまで力行して、惰行後に残り300m地点からブレーキノッチ7で減速すれば、十分な時間を停車にかけることができるはずだ。また、この区間の残り1005m地点には隠し警笛があるので、忘れないようにすること。



ノーコンティニューで恵比寿に止まればボーナスゲームだ。

恵比寿~渋谷

この区間は多少ダイヤがキツイが時速80キロまで力行して惰行した後に、残り280m地点からブレーキノッチ7で減速すれば、予定停車時刻どおりの停車が狙えるぞ。

渋谷~原宿

渋谷~原宿間では、残り115m地点に制限速度標識65キロが設置されているが、基本的にこの標識に引っかかることはありえない。とりあえずは時速80キロまで力行しよう。あとはこれまでと同じように減速→停車のプロセスを踏むだけだが、この区間はダイヤに余裕があるので、しっかり停車すること。また、この区間途中の鉄道作業員に警笛を鳴らせばボーナスだ。

原宿~代々木

この区間もダイヤに余裕があるので、時速80キロで運転すれば停車に十分な時間をかけることができる。しかし、代々木の停止線は極端な下り勾配にあるため、意識していないとオーバーランは必至。代々木停車時の微調整は慎重に行うように心がけよう。



代々木駅の停止線の手前3mから下り勾配に入る。要注意!

原宿~新宿

最終区間では残り435mで速度制限標識65キロが設置されているが、停車に時間をかけるためにも時速68~69キロ程度まで力行しよう。あとは新宿に停車するだけだ。



ボムの使い所を決めていけば、クリアできる。使って回収、使って回収、これ重要。

担当：きらり屋

©SNK 1998

病院内に発生したビーストを駆除しつつ、中央部に進行せよ

いよいよ、このゲームの本領発揮となるステージ3。1、2面とは桁違いの難度なので、心してかかろう。道中のデンジャーポイントがかなり多く、ボスのカウンタークリアも非常にキワどい。回収できるアイテムはすべて回収し、ボムは効率良く使っていこう。

ボムの所持可能数は、最大5つまで。ボム満タンの状態で回収した6個目のボムは、得点となって加算される。ボムには破壊力の異なる3種類があるわけだが、例えばレベル1ボムを5つ所持していたとして、6個目にレベル3ボムを回収したとすると、これは得点になるだけで、当然ストックには加わらない。これは注意してもらいたい。威力の強いボムは、この先さらに重要度を増すので、貯めていきたいところ。ストックの左端に弱いボムが並んでいるなら、要所要所で使って、ストックを回していくといい。

ステージ3

それでは、3面の攻略に入っていこう。まず、最初の鉢植えに救急箱があるので、これを回収。画面が右に切り替わると、いきなり2体の医者ゾンビから急襲を受ける。左の医者の頭を飛ばし、すぐに右も同じく頭を飛ばす。中央奥から、突進ゾンビが接近してくるので、これに注意。開幕のピンヘッドに失敗しても、左がくらいモーションの間に右を撃ち、だましだましダメージを与えつつ、中央の突進ゾンビに注意する。通路奥の4体を撃ったら、上から3体の砲撃ゾンビが現れる。この後少ししてから、上から上半身ゾンビが降ってくるので、トリガーは中央を狙って引きっぱなしで。


開幕の医者ゾンビをすぐに倒せば、突進ゾンビも楽に狙える。

画面が右に変わる際、照準を中央よりもやや上、やや左においておく。天井にいる、左の上半身ゾンビを撃ったら、すぐに右のやつに照準を動かす。ここは、攻撃を受けやすいポイント。画面が変わって左、右、と撃つときは、テンポをつかんで素早く。


丁度この辺りに照準を置いて、右に素早く動かせばOK。

後ろ向きに走るシーンは、中央の突進にだけ、気をつければ問題ない。

さて、ここからが第1の難所、ナースステーションだ。キツかったら、ボムを使用してもいいだろう。停止画面内には、レベル2と、3のボムが出る。先ほど述べた通り、ボムのストックは5つが最大なので、満タンの場合は使ってから回収、を忘れずに。


一番右の扉に救急箱。厳しくなったら、回収しよう。

ナースステーションで画面が停止したら、イヌが出現する。3、4匹目が飛び掛かってくるので要注意。画面の上のほうで、中央、左と撃って倒す。左右からナースゾンビが現れるので、これを撃ちつつ、右奥からナイフを飛ばしてくるゾンビに注意。こいつは、ナイフを1本投げると去っていく。

左の天井から上半身が現れ、左からナースが現れる。これら左の敵を倒している途中で、右のほうに飛び道具系のゾンビが出現する。

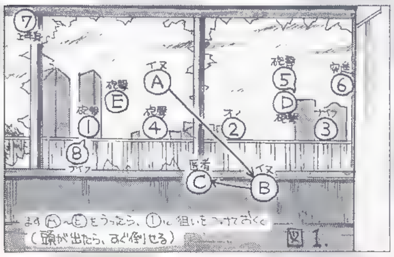
右から突進ゾンビ、右の手前に医者、左右にオノゾンビが現れる。この辺りは、ダメージをくらったり、時間のかけ方によって、敵の出現順やタイミングが、若干変わってくる。出現順は大雑把に覚えておいて、飛び道具系や突進ゾンビが同時に出現したときには、間に合わなければボムを使おう。

画面が左に変わった所に医者がいるので、注意。さらに左に変わって、ナースが3体横並びで歩いてくる。順番に頭を取ると確実だが、これに失敗したら、足元に注意。イヌが1匹、ナースの陰から突っ込んでくる。ここでは右上の表示灯に、レベル3ボムがある。イヌが去ったら、左端に砲撃ゾンビが1体現れ、画面は左にスクロールしていく。


ナースが残ってしまうと、奥の通路の右から突進してくるイヌが見えにくいので、要注意。

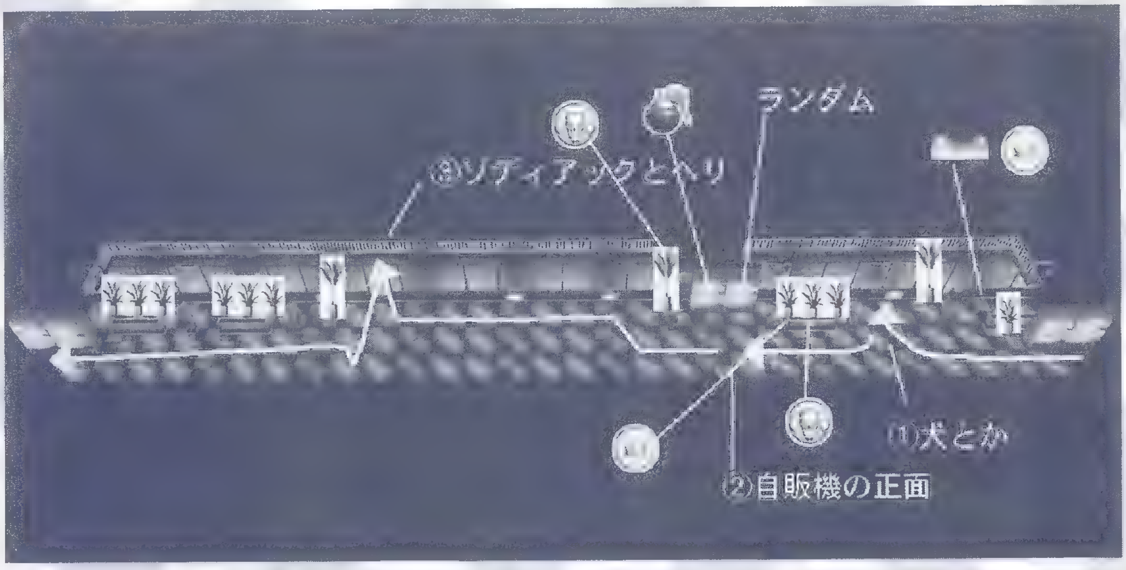
自販機を越えたところで、窓を突き破って、上半身ゾンビが飛んでくる。正面ではなく、かなり左端のほうに突っ込んでくるので注意。そして、第2の難関が訪れる。ここは、順番さえ覚えればこっちのモノ。冷静に対処していけば、わりとすんなり越えることができる。図1に示したので、確認してほしい。画面が停止したら、正面2つの大きな窓から、まずイヌが2匹現れる。これは、図の位置と順番の通り狙って速攻で倒す。上のほうで倒せなかったら、下でフォロー。そしてその直後に正面に現れる、医者に撃ち込む。あとは、図の順番どおり現れる敵を、出現と同時に狙い撃っていこう。頭が出るのと同時に撃ち込んでいれば、次の





P.S.GAMEST Q&A Ⓔ

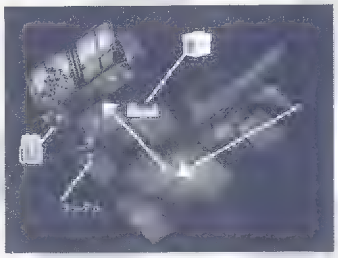
Q：ギャル　アイの続きをムックとして出す予定はないですか？／福島県　P.N.SEXYバイス君　A：差し迫った予定としてはありませんが、考えていきたいテーマではあります。ゲームに女性が登場する以上、常にギャル　アイ成立の可能性があると考えていただいて構いません。た←



出現を待たずに倒せるので楽勝だ。コウモリは無視していいが、たまに向かってくるやつがいるので、それだけ注意して撃とう。その他のコウモリに気を取られて、飛び道具系を画面内に残すと非常に厄介だ。

スクロールが始まる。また上半身ゾンビが窓から突っ込んできて、左のほうに飛んでくる。ここでの注意点はそれだけだ。

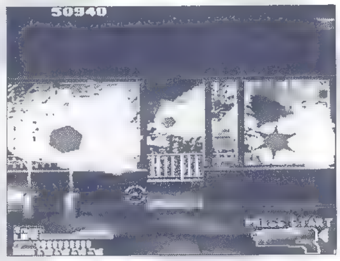
画面が、並んだ自販機の前でストップする。またしても難関。ここでは、主に3つの方向に注意を払おう。フロアの右と、左、そして飛び道具が飛んでくる、右奥の窓。この右奥の窓が最重要で、一番注意をそそがなければならない。画面が停止したら、左から近付きつつあるオノゾンビを倒し、すぐ右奥窓のゾンビを倒しておく。左からナース、右から医者。左から医者が2体出てくるので、右窓に注意しながら倒す。左右から1体ずつ突進が現れ、中央に医者が現れる。





右、左、右奥の窓に注意を払おう。特に奥の窓からの飛び道具は、しっかり相殺しよう。

ここも、出現順が変わるので、おおよそのパターンを覚えて、対処しよう。ここを越えれば、いよいよボス、ゾディアックがヘリに乗って現れる。ヘリからのミサイル乱射は、届く直前でボムを撃てばすべて消すことができる。コツとして、窓ガラスを割らずに残しておいて、最初のミサイルが窓ガラスを破ったらボムを撃つ。そうすれば、タイミング良くすべて相殺できる。



ヘリからのミサイルが、窓を突き破ったこの瞬間、ボムを使う。

ステージ2ボス ゾディアック

ボス本体が分離して、襲いかかってくるところが最大の難所だ。慣れないうちは、ボムを使ってやり過ごす方法もあるが、手持ちのボムの種類によっては、数が足りなくなる場合もある。

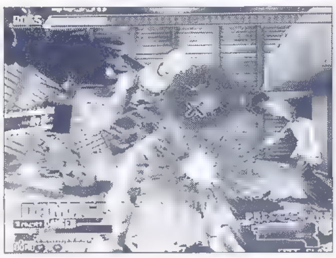
ゾディアックの攻撃パターンは、大きく分けて3種類。1つは、電動ノコギリを振り回して、ゆっくり歩いて近づいて、斬りつける攻撃。もう1つは、赤い弾を一気に発射してくる攻撃。そして最後の1つは、分離した本体のどちらかにカウンターがつき、一瞬で斬りかかってくる攻撃。この3つだ。

そして、この間左右から出現してくるザコゾンビは、以下に説明するタイミングで素早く倒していこう。これに手間取ると、窮地に追い詰められやすい。

デモが流れて、ゾディアックが出現し、攻撃を開始する。画面中央を狙っておいて、開幕から当てるように。電ノコ振り回し攻撃で、近づくゾディアックを止めるためには、一定量のダメージを与えなければならない。開幕の電ノコは、ただ撃ち込むだけで間に合う。しかし、2回目以降は要注意。左右からゾンビが出てくる場合があるのだ。これらを倒すのに手間取っていると、ボスをはじき返すのに間に合わないことがある。ザコゾンビを放っておくと、片腕を飛ばしてくる。こいつらは頭を狙って、1発で仕留めよう。ゾディアックが目前まで迫ってきて、間に合わなければためらわずにボムを使っていこう。

弾き返されたボスが、溜めのモーションに入ったら、赤弾を撃たれる。近距離で撃たれることはないので、銃を中央に構えて、上下で消すことができる。つまり、左右に飛んでいく分は無視して、中央を狙ってくる固まりを相殺するのだ。

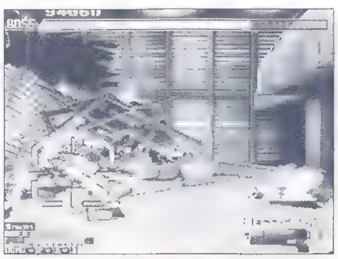
弾き返されたボスが、2体に分裂し始めたら、とりあえずどちらかに撃ち込んでダメージを与えつつ、待つ。2体のボスが大きくジャンプして、手前と左奥に分かれ、それから左右に並ぶ。ここまでに、画面内に出てきたゾンビは倒しておくこと。ボスが左右に並んだら、どちらかにカウンターが付く。それまでに、銃を中央に構える。もうゾンビが出てきても無視する。カウンターが付いたほうに、素早く銃をちょっと振る。こうすることで、斬りかかってくるボスの攻撃を直前で返せる。ただし、慣れとある程度の反応力が必要。訓練あるのみだ。



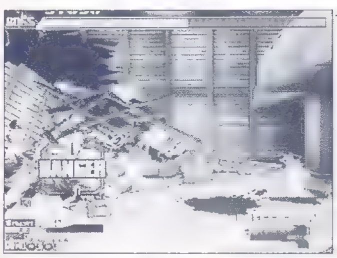
接近攻撃。この時は、ボスのくらいモーションの間に、周りのゾンビを倒すのがベスト。



赤弾攻撃。銃を中央に固定し、上下の高さにさえ注意すれば、ダメージを受けずに相殺できる。



分裂攻撃。中央で待ち、カウンターがついた方向に素早く銃を動かせばOK。超反応でぶっ倒せ!



P.S.MESSAGE E →だ、もっと魅力的な女性キャラの登場を望みたいところですが、ご存じの通り現在は続編ものが多く、新しい女性キャラクターがそれほど多くはありません。そのあたりを考慮しつつ企画は常に考えているので、ギャル　アイ6を末長くお待ちいただければと思います。(サワタリ)

君は最高速を体験したか

今回は高レベルでのブロックの動かしかたを解説。もうこれで最高速も大丈夫。



テトリス ザ グランドマスター

担当：京城

この「テトリス ザ グランドマスター」を何度かプレイして、ある程度のレベルに到達した人が直面する事実。それは「ブロックの落ちてくるのが異様に速い！」ということ。

ブロックが落下している間に置きたい場所に置くことができたが、レベルが高くなるとそうもいかなくなってくる。

レベル400、レベル500以降では、それまで通用していたブロックの置き方が通用しなくなってしまう。そのあたりのレベルを境にゲームが変わると言っても過言ではない。

特にレベル500以降では落下中にブロックを左右に動かすことはほぼ不可能なので、どうやってブロックを転がすかということや、ブロックの回転の性質などを意識する必要がでてくる。

高レベルでの回し方その1

まずは図Aのブロックの入れ方だが、地形の右側にブロックを移動させるには、前もってブロックを回転させておく必要がある。

そしてそのままレバーを右に入れてブロックを移動させるのだが、ブロックが右端に着く前にもう一回回転させせないとブロックがはまりこんでしまう。

図A3の状態にすればあとはレバーをいれたまま、ボタンを押せばラインが完成する。

要はブロックを地形にひっかからない形に回転させればいいわけで、オレンジ、青、水色のブロックはいかにして一マスの突起が下にならないように回せるかがポイントになる。

高レベルでの回し方その2 赤ブロックの立て方

便利なT-Sシステムが逆に仇になる場合もある。図B失敗1がそれで、前もってブロックを回してしまうと左の縦穴に赤ブロックを入れることができなくなる。

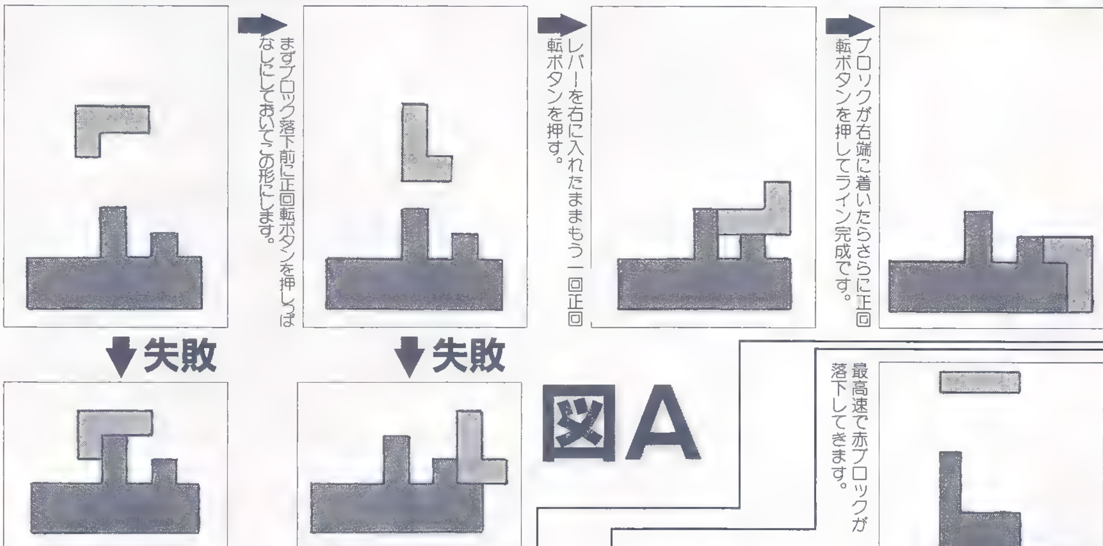
この場合は赤ブロックを横にしたたままレバーを左に入れておき、ブロックが左端に着いたのを確認してから回転させる。そしてそのままレバーは左に入れたままにしておけばラインが完成する。

基本となるブロックの動かしかたを覚えたら、あとは状況に合わせて応用していくだけだ。最高速を克服するのがこのゲームの醍醐味だと思うので、あきらめずにがんばってほしい。

次回予告

次回は、もう一度基本に戻ってブロックを置くときの考え方講座と、いろんな場面で役に立つ回転入れを紹介する予定です（初心者必見）。

そしてグランドマスター一番乗りリポートもあり？



図A

最高速でオレンジブロックが落下してきます。

まずブロック落下前に正回転ボタンを押しっぱなしにしておいてこの形にします。

レバーを右に入れたままもう一回正回転ボタンを押す。

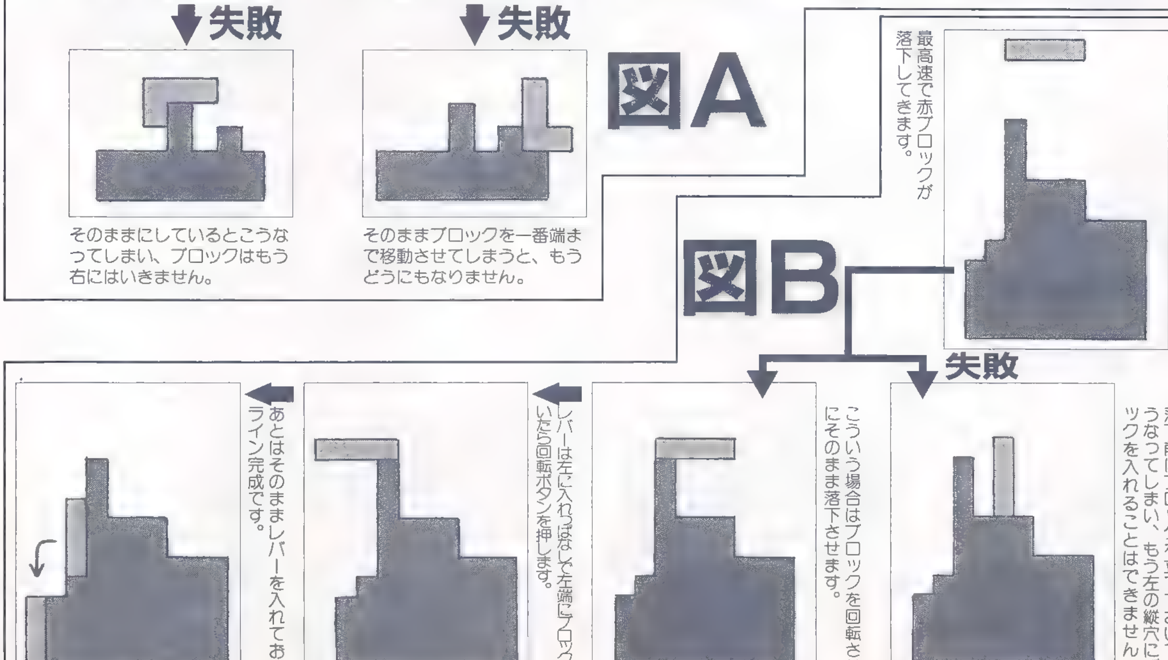
ブロックが右端に着いたらさらに正回転ボタンを押してライン完成です。

失敗

そのままにしているとこうなってしまい、ブロックはもう右にはいきません。

失敗

そのままブロックを一番端まで移動させてしまうと、もうどうにもなりません。



図B

最高速で赤ブロックが落下してきます。

失敗

落下前にブロックを立てておいてもこうなってしまい、もう左の縦穴にブロックを入れることはできません

こういう場合はブロックを回転させずにそのまま落下させます。

レバーは左に入れっぱなしで左端にブロックが着いたら回転ボタンを押します。

あとはそのままレバーを入れておけばライン完成です。

P.S.GAMEST Q&A E

Q：ジャレコはもうアーケードから撤退したのでしょうか?最近新作とか出さないから…。／和歌山県　P.N.虎君　A：いや、撤退したわけではないと思いますよ。きっと新作を秘かに作っている最中なんだと思います（そう信じたい）。個人的にはP－47シリーズの続編希望！（編集部）

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導。今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

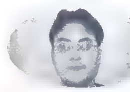
'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント



サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

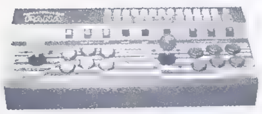
TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー
・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



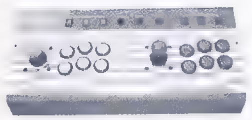
¥38,000

シグマAV−5000



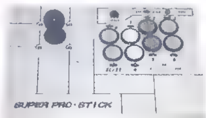
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ−8000TB



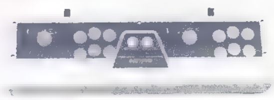
¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



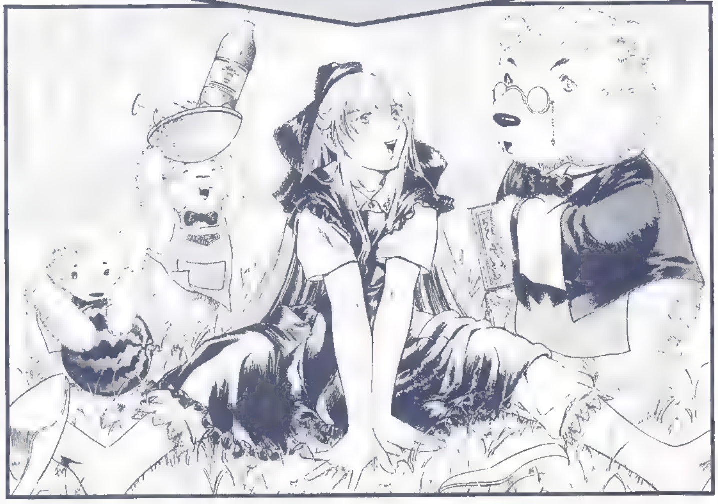
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価



業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、おもちゃなら	567893#

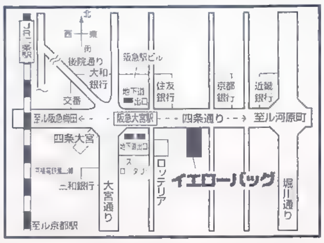
■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休

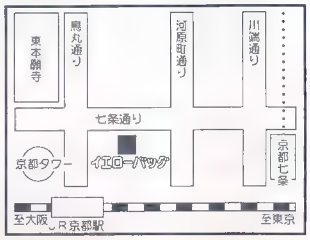


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



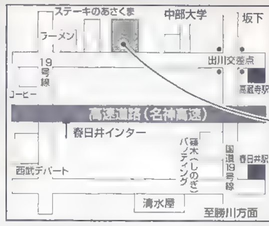
※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

春日井ゲームセンターリサ リニューアルオープン

全台1PLAY10円!!

駐車場完備！

名古屋で一番安いゲームセンター！





春日井ゲームセンター

1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準！

カプコン

アタックス	3,000
ストリートファイターII	5,000
ストリートファイターEX	23,000
大魔界村	25,000
闘いの挽歌	18,000
チキチキボーイズ	15,000
闘神伝2	12,000

CPシステム2

CPS2マザー	20,000
ヴァンパイア(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
サイバーボッツ(ロム)	6,000

コナミ

ススメ対戦ぱずるだま	6,000
パロディウスだ	6,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000
ローラーゲーム	5,000

コナミGX

GXマザー(旧Ver.)	7,000
GXマザー(新Ver.)	8,000
サラマンダ2(PCB)	8,000
対戦とっかえだま(PCB)	7,000
対戦ぱずるだま(PCB)	6,000
対戦ぱずるだま(ロム)	1,000
ツインビーヤッホー(ロム)	1 000

アイレム

海底大戦争	21,000
ロードランナー4	12,000

タイトー

インセクターエックス	4 000
ウォリアーブレード	10,000
ガルメデス	3,000
Gダライアス	15,000
GダライアスVer.2	23 000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
バトルシャーク	8,000
ハレーズコメット	14,000
プレビリアン(P無)	5,000
ファイターズインパクトエース	15,000
ヒット ジ アイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	3,000
PIT&RUN	2,000
HOT VS スマッシャー	3,000
マジェスティック12	8,000
まじかるデート～ドキドキ告白大作戦～	6,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	23,000
レイストーム	16,000

タイトーF3

あっかんべぇだあ(ロム)	2,000
アルカノイドリターンズ(ロム)(P無)	1,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	3,000
カイザーナックル(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	1,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	3,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000

タイトーF2

ハットトリックヒーロー(ロム)	1,000
ファイナルブロー(ロム)	1,000
YES・NO心理トキメキクイズ(ロム)	1,000
クイズ人生劇場(ロム)	1,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	1,000

ジャレコ

エクセリオン	8,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックスストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

メガ32システム

メガ32マザー	9,000
ゲーム天国(ロム)	2,000
P-47ACES(ロム)	4,000
テトリスプラス(PCB)	12,000
アフターバーナーII(Pナシ)	6,000
イチダントアール	3,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
ゴールデンアックス2(シス32)	30,000
シャドーダンサー(シス18)	7,000
登龍門	3,000
タントアール	3,000
フューチャースパイ	14,000
ぷよぷよ	2,000
フラッシュポイント	3,000
フリーキック(P無)	2,000
めくるめくストーリー	2,000

セガST-V

バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	1,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	1,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
ダイナマイト刑事(ロム)	2,000
デカスリート(ロム)	1,000
花組対戦コラムス(ロム)	4,000
ウインターヒート(ロム)	2,000
まるちゃんでグー(ロム)	2,000
全日本プロレス(ロム)	3,000
コットン2(ロム)	2,000
コラムス97(ロム)	3,000
上海万里の長城(ロム)	20,000

セガシステム32

ザ・Jリーグ1994(ロム)	500

NAMCO

アウトフォクシーズ	18,000
コズモ ギャング・ザ・パズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
スタースイープ	10,000
ゼビウス	7,000
ゼビウス(＊スーパーゼビウス)	8,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッピー	16,000

ナムコシステム2

ワースタ'93激闘版(ロム)	500

SNK

怒(P無)	8,000
ヴァンガードII	20,000
名人戦	3,000
バトルフィールド(Pナシ)	5,000

業務用NEO GEO

餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	1 500
キングオブファイター'94	500
キングオブファイター'95	3,000
キングオブファイター'97	8,000
キングオブザモンスター	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	3,000
月華の剣士	6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	3,000
戦国伝承	3,000
スラッシュラリー	3,000
得点王2	3,000
とんねるずのみなさんのおかげです	2,000
バーニングファイト	3,000
風雲スーパータッグバトルII	8,000
フットボールフレンジー	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ブレイカーズ	12,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説2	10,000
龍虎の拳	3,000
龍虎の拳2	3,000
リーグボーリング	2,000
ワールドヒーローズ2	2,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000
アクウギャレット	??,000
アルチメイトテニス	3,000
戦国エース	13,000

テクモ

ギャロップレーサー2	15,000
スーパーハイインパクト(海外)	3,000
でろーんでろでろ	5,000
忍者龍剣伝(海外Ver)	8,000
ワールドカップ'90	3,000

カネコ

グレート1000マイルラリー	14,000

カネコNOVAシステム

サイヴァーン(PCB)	25,000
さるかにハムぞう(ロム)(P無)	3,000

セイブ

戦球(ロム)	5,000
バイパーフェイズ1(ロム)	3,000
雷電ファイターズ(ロム)	5,000

データイースト(DECO)

ウルフファング	9,000
バーディートライ	5,000

アトラス

ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
パイプドリーム	3,500
ハットリス	2,000

東亜プランニング

ドギューン	8,000

その他

アテナのハテナ(アテナ)	1,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	3,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	1,000
アームドF(日物)	5,000
オセロダービー(SUNWISE)	3,000
究極のオセロ	3,000
五目ならべ(日物)	3,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー&ライトニング(VISCO)	5,000
サンダードラゴン(NMK)	13,000
スカッシュ(ガルコ)	3,000
卒業証書(ミッチェル)	5,000
牌砦	3,000
ドンデンラバー(中日本リース)	8,000
バーチャボーリング(P無)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
五月陣戦(ビスコ)	3,000
モンスタースライダー(PCB)	4,500
モンスタースライダー(ロム)	1,500

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズ三国志	3,000
クイズアンドドラゴン	2,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイSP	6,000
スーパーリアル麻雀P4(ロム)	3,000
スーパーリアル麻雀P6	4,000
トリプルウォーズ	4,000
ハイパーリアクション(PCB)	5,000
ハイパーリアクション(ロム)	2,500
着せ替え麻雀	8,000
アイドル麻雀放浪局	1,000
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	2,000
リアル麻雀牌牌(＊)	1,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
ねるとん牌鯨団	2,000
個人教授	1,000
家元(2コネ)	4,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
華弥生	1,000
カルチャースクール	2,000
麻雀ポン珍カン	2,000
麻雀わくわくキャッチャー	2,000
サーキットの女豹	2,000
鹿鳴館	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀やるなら	2,000
グットE雀	2,000
麻雀ミスコンテスト	2,000
麻雀放浪記～青春編～	2,000
ねらえトップスター	2,000
チャンネルズームイン	2,000
麻雀4Pしましょ	4,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀遊戯	3,000

中古コントロールボックス

ボードマスター	35,000
バナカスタムロング	18,000
6000TB	5,000

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。

★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

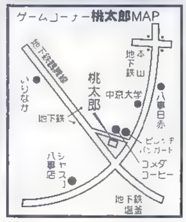
八事の桃太郎

(駐車場ありません)



地下鉄徒歩3分

全台1プレイ10円玉



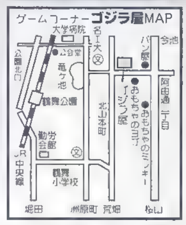
鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩



二階10円～20円

一階50円2プレイ



宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

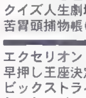
①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

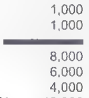
以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

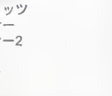


ナムコ エクセレント ¥25,000



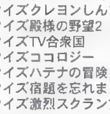
日本一安い セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



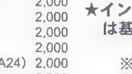
AV−5000 ¥26,000

シグマ電子



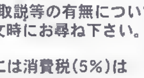
Σ−8000 ¥15,800

KIC



バナツインロング ¥38,000

KIC



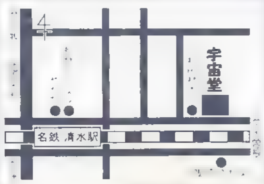
バナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル ¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 (株)宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(皆気楽にTELください)

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1 PCB 炎の売り! 1K=1,000円

9月上旬現在。最新のリストはインターネット又はFAXでご覧になれます。

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。

SNK
- MV-1（大）（ソフト1本付） 18K
- MV-2（ソフト2本付） 22K
- MV-4（ソフト4本付） 23K

MVSロム
- マジカルドロップⅡ 3K
- ソニックウイングス2 2K
- ソニックウイングス3 7K
- ショックトルーパーズ 10K
- ビューポイント 9K
- KOF94 2K
- KOF97 TEL
- 月華の剣士 TEL
- ダブルドラゴン TEL
- パズルボブル 2K
- リーグボーリング 1.5K
- リアルバウト餓狼伝説2 12K
- わくわく7 10K
- ナイツ オブ ザ ラウンド 12K
- エリア88（海外） 10K
- ウオーザード 20K
- バニッシャー 25K
- ぷにっきーず 4K

カプコン
- マッドギア 7K
- ブラックドラゴン 14K
- 大魔界村 19K
- ストライダー飛竜 14K
- ロストワールド国内（海外ver-PCB+パネル付） 105K
- ロストワールド（海外PCBのみ） 8K
- チキチキボーイズ 18K
- ニモ 25K
- 1943 10K
- ストリートファイターⅡ 5K
- ストリートファイターⅢ 20K
- ストリートファイターⅢ 2nd 40K
- バース 12K

CPSⅡ
- マザーボード（ストZEROサブ付） 20K
- ヴァンパイアセイヴァー（サブ） 2K
- ヴァンパイアセイヴァーⅡ（サブ） 4K
- ヴァンパイアハンター（サブ） 2K
- ヴァンパイアハンターⅡ（サブ） 5K
- ストリートファイターゼロ（サブ） 1K
- ストリートファイターゼロ2（サブ） 2K
- マーヴルVS SF（サブ） TEL
- サイバーボッツ（サブ） 7K
- マーヴルスーパーヒーローズ（サブ） 6K
- マーヴル VS カプコン TEL
- スーパーストⅡX（サブ） 3K
- X-MEN VS ストリートファイター（サブ） 18K
- ダンジョン&ドラゴンズ（サブ） 14K
- スーパーパズルファイターⅡX（サブ） 7K
- スーパーマッスルボマー（サブ） 7K
- エイリアンVSプレデター（サブ） 32K

コナミ
- ローラーゲームス 6K
- トライゴン 14K
- ガイアポリス 19K
- セクシーパロディウス 22K
- 対戦とっかえだま 7K
- とべ！ポリスターズ 10K
- ゼクセクス 23K
- クイズドレミファグランプリ（H付） 7K
- グラディウスⅡ 14K
- グラディウスⅢ 27K
- サラマンダ 17K
- ヘクシオン 3K
- ゴルフィンググレイツ（レバー付） 3K
- 実況パワフルプロ野球96 2K
- ときメモ対戦ぱずる玉 7K
- TMNT 7K
- ハイパーオリンピック in ナガノ 6K

ジャレコ
- エクセリオン 4K
- ファンタズム 8K
- ゲーム天国 10K
- ソルダム 3K
- 早押しクイズ王座決定戦 2K

セガ
- ペンゴ C ハーネス付 8K
- ファンタジーゾーン 15K
- ゴールデンアックス 8K
- テトリス（JAMMA Verも有） 3K
- 琥球 3K
- ずんずん教の野望 7K
- ぷよぷよ 2K
- ぷよぷよ通 3K
- アッポー 18K
- ボトボト 2K
- コラムス 2K
- コラムスⅡ 2K
- スタックコラムス 2K
- 登竜門 2K
- ボナンザブラザース 13K
- 獣王記 6K
- タイトルファイト（JAMMAハーネスOK） 3K
- カルテット 18K
- カルテット2 22K
- エアロシティ（セガ）（程度良） 38K
- 送料はお問合わせください

ST-V
- マザーボード（カセット7本付） 50K

ST-Vカセット
- ダイナマイト刑事 3K
- 蒼穹紅蓮隊 1K
- デカスリート 2K
- ウィンターヒート 2K
- 花組対戦コラムス 3K
- 全日本プロレス 2K

モデル2
- ヴァーチャロン（P付） 58K
- ラストブロンクス 65K
- デッドオアアライブ（B） 58K

タイトー
- 忍者キッズ 8K
- パニックロード 6K
- レイフォース 14K
- Gダライアス（ver.1） 19K
- アルカノイド©パドル付 4K
- リベンジオブDOH（アルカノイドPCB、パドル付） 12K
- ライトブリンガー 20K
- 黄金の城 22K
- レイストーム 18K
- 地獄めぐり 8K
- 功里金団 7K
- 中華大仙 3K
- ヘビーユニット 3K
- レインボーアイランド 22K
- カダッシュ 7K
- スペースインベーダーDX 3K
- ルナーク 8K

F-Ⅲ
- マザーボード（カセット7本付） 50K
- ダライアス外伝 2K
- バブルシンフォニー 1K
- エレベーターアクションリターンズ 2K
- クレオパトラ フォーチューン 2K

ナムコ
- ゼビウス 6K
- ゼビウス 3D/G 13K
- ギャプラス 9K
- マイエンジェル 1K
- マイエンジェル2 3K
- ナムコクラシック2 20K
- ネビュラスレイ 14K
- パックマン（©） 7K
- ギャラガ 4K
- クラックス 2K
- ニューマンアスレチック 8K
- システムⅡボード 4K
- アウトフォクシーズ 14K
- ナックルヘッズ 12K
- ドラゴンスピリット 30K
- 鉄拳Ⅱ VerB 30K

ビデオシステム
- スーパーバレーボール 1K
- パイプドリーム 5K
- ソニックウィングス 7K
- ガンバード 8K

ライジング
- バトライダー（異VerROM付） 28K
- 疾風魔法大作戦 12K
- バトルガレッガ 22K

その他
- イメージファイト 10K
- R-TYPE LEO 12K
- フック 18k
- ザインドスリーナ 8K
- ヴィマナ 8K
- オセロ 5K
- 究極のオセロ 5K
- オセロダービー 2K
- あしたのジョー 6K
- ダーウィン4078 14K
- SDガンダムネオバトリング 4K
- ファイヤートラップ 4K
- ボンビングワールド 4K
- もうじゃ 3K
- パルキューブ 3K
- 五月陣戦 3K
- ロジックプロ 2K
- ロジックプロⅡ 3K
- 空手道 5K
- 脳力向上委員会 2K
- ファイティングファンタジー 13K
- 臥竜烈伝 17K
- ウルトラマン 2K
- でろーんでろでろ 10K
- 連珠貴族 4K
- テラフォース 7K
- 上海3 25K
- ファイターズヒストリー 3K
- ギャルズパニック4遊 19K
- テキパキ 8K
- サンダー&ライトニング 5K
- エキサイティングアワー 4K
- サイバーン（閃激ストライカーROM付） 32K
- 妖魔忍法帳 8K
- セーラームーン 22K
- 大江戸ファイト 15K
- 西遊降魔録 4K
- ハイパーフェイズ1 33K
- ライデンファイターズ2 70K
- R-TYPEⅡ 12K
- パーフェクトソルジャーズ 15K
- ギャロップ 7K
- アンダーカバーコップス 18K
- ポケットギャル 2K

麻雀・花札
- リアル麻雀P3 8K
- リアル麻雀P4（ハイパーリアクションサブ付） 8K
- リアル麻雀P5 5K
- リアル麻雀P6 7K
- ファイナルロマンス 3K
- セーラーウォーズ 7K
- 麻雀刺客 8K
- 麻雀女学園 3K
- 華の舞 2K
- プロ麻雀 極 3K
- 華折鶴 2K
- 流派 1K
- ロイヤルナイト 2K
- ぐっとE雀 1K
- トリプルウォーズ 4K
- 華仁義 12K

その他、在庫ございます。お問い合わせください。

PCB怒濤の買い取り

価格は常に変動するためリストは載せておりません。
直接お電話またはE-mailでお問い合わせください。価格交渉にも応じています。

注目! PCBレスキュー部門新設!!

修理費3,500円（税別）より〜

大事な基板が故障して途方にくれている、そんな方に朗報です!まず、お電話にてご相談ください。
（PCBレスキューホットライン） **TEL.03-5248-3142** 技術開発部までお気軽にどうぞ。

よろずアイテム その2 コントロールBOX、モニターパーツ各種販売中!

PCBトクトクキャンペーン実施中!!

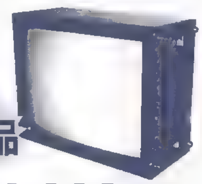
ただいま、キョーワ製コンボAV、又はオリジナルモニターお買い上げの方へおまけPCBを1枚サービス!
コンボAVとモニターセットでお買い上げの方には、おまけPCB 3枚お付けします。どうぞご利用下さい。



コンボAV
¥28,000（税別）
（別売）RGB21ピンケーブル ¥2,000（税別）

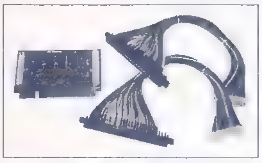
キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能
もちろん縦置きもできます!



新品
新発売
20インチ¥58,000（税別）

オペレーターの方へおすすめ! フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター



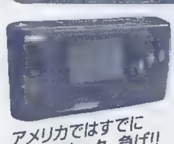
付属品内容
- ○PCBセレクター基板
- ○（A）PCB用JAMMハーネス
- ○（B）PCB用JAMMハーネス
- ○取扱説明書

とても使いやすい親切設計!
- ◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
- ◎ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
- ◎セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!! しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
- ◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

よろずアイテム その3 海外ゲームソフト入荷してます!

君はノマドを知っているか?!



ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

新品 **¥25,000**（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★ 新入荷 ベクターマン2（大ヒット作第2弾）	¥5,980
★ 新入荷 スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥4,980
★ 新入荷 タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥4,980
★ 新入荷 グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥3,980
★ 新入荷 ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★ビューポイント（NEO-GEO版の移植）	¥5,980
★バニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンⅡ（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイⅡ（日本未発売）	¥4,980
★メガドライブソフト用アダプタ	¥2,280
★シャクーフー（中古ですが再入荷!!）	¥3,980

最新入荷状況はお電話、またはホームページにて

総合 GAMESHOP三国志

営業時間
AM11:00〜PM9:00
当店は通販専門店です。

〒173-0013 東京都板橋区氷川町1-16 氷川ビル3F ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!
フェイタリティ特価
¥10,800（税別）
注 64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です
海外ソフト用アダプタ¥2,800 税別

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 新品 **¥2,980**（税別）
※詳細はホームページにてご覧になれます。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行

アウトゾーン	¥3,000
アラビアンマジック	¥6,000
アンダーカバーコップス・	¥9,000
アラビアンファイト(4P)	¥8,000
アステリクス	¥8,000
アクウギャレット	¥8,000
ウルトラ闘魂伝説	¥3,000
ウルトラマン倶楽部	¥2,000
ウルトラ警備隊	¥7,000
エイリアンVSプレデター	¥25,000
エスケープキッズ	¥6,000
エイリアンズ	¥3,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥3,000
ST-Vマザーボード	¥42,000
F3マザーボード	¥37,000
X-MEN vs SF	¥20,000
19XX(ソフト)	¥12,000
19XX	¥25,000
大江戸ファイト	¥4,000

カ行

ガンフォース	¥3,000
カプコンスポーツクラブ	¥22,000
ガンネイル	¥3,000
仮面ライダー倶楽部	¥2,000
海底大戦争	¥14,000
ギャルズパニック	¥2,000
ギャルズパニックIII	¥10,000
ギャルズパニック4 スペシャル	¥25,000
ギャロップレーサー	¥3,000
グリッドシーカー	¥6,000
クライムファイターII	¥3,000
クライムシティー	¥3,000
ゴールデンアクス	¥2,000
ゴールデンアクスII(4P)	¥25,000
豪血寺一族II	¥7,000
豪血寺一族III	¥15,000
極上パロディウス	¥7,000

サ行

サンセットライダーズ	¥8,000
サイレントドラゴン	¥3,000
サイキックフォース	¥4,000
サボテンボンバー	¥2,000
サンダードラゴンII	¥7,000
サンダーフォックス	¥5,000
ジオストーム	¥10,000
ジョー＆マック	¥3,000
ジョー＆マックリターンズ	¥7,000
シンプソンズ	¥4,000
ジャッキーチェン	¥18,000
シャドーフォース	¥4,000
上海II	¥13,000
上海III	¥8,000
JJスコーカーズ	¥7,000
G.Iジョー	¥12,000
CPS-IIマザー	¥15,000
ストリートファイターII'	¥3,000
ストリートファイターII'T	¥4,000
ストリートファイタームービー	¥13,000
ストリートファイターEX	¥18,000
ストリートファイターEXプラス	¥22,000
ストリートファイターIII	¥10,000
ストリートファイターIIIセカンド	¥22,000
ストライダー1945	¥8,000
ストームブレード	¥12,000
スノーブラザーズII	¥8,000
スノーブラザーズ	¥3,000
スパイダーマン 4P	9,000
スーパーパズルファイターIIX	¥20,000
スーパースラムス	¥12,000
スラムダンク	¥3,000
セイブカップサッカー	¥3,000
セクシーパロディウス	¥12,000
セーラームーン	¥10,000
戦国エース	¥5,000
戦球	¥20,000
ソウルエッジ	¥9,000
ソルディバイド	¥10,000

タ行

タンクフォース	¥18,000
ダイエットGOGO	¥3,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII	¥30,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII(ソフト)	¥17,000
大牌沓	¥2,000
大王	¥8,000
堕落天使	¥22,000
中国龍II	¥20,000
中国龍IIIスペシャル	¥30,000
ツインイーグルII	¥11,000
鉄拳IIB	¥18,000
ドラグーンマイト(キック線)	¥18,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	¥6,000
ドラゴンボールZII	¥10,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	¥8,000
首領蜂	¥23,000
怒首領蜂	¥40,000

ナ行

ナイトスラッシャー	¥16,000
ナックルバッシュ	¥6,000
ナムコクラシックI	¥7,000
ナムコクラシックII	¥12,000

ハ行

バツグン	¥4,000
ハットトリックヒーロー93	¥6,000
バイオレントストーム	¥12,000
バイパーフェーズ1	¥25,000
バトルサーキット	¥25,000
バトルサーキット(ソフト)	¥12,000
バブルメモリーズ	¥45,000
ヒーテッドバレル	¥6,000
ファイターズインパクト	¥5,000
ファイヤーバレル	¥8,000
ファイナルスターフォース	¥3,000
フック	¥7,000
フーピー	¥2,000
ファンキージェット	¥3,000
ブラッドブラザーズ	¥4,000
プレミアサッカー	¥5,000
ファイナルロマンスR(H付)	¥25,000
Vゴールサッカー	¥2,000
ヘブンズゲート	¥10,000
ポケットファイター	¥25,000
ポケットファイター(ソフト)	¥12,000
ホットギミック(H付)	¥40,000
ボンバーマンワールド	¥9,000
ボンバーマン	¥2,000
ポケットギャルDX	¥5,000

マ行

マッドシャーク	¥7,000
マクロス	¥3,000
マクロスプラス	¥16,000
マイルスマイル	¥3,000
マーシャルチャンピオン	¥3,000
マジンガーZ	¥4,000
ミスティックウォリアーズ	¥10,000
MSH VS SF	¥28,000
MSH VS SF(ソフト)	¥15,000
メタモルフィックフォース	¥12,000
メジャータイトルII	¥10,000

ラ行

雷電DX	¥16,000
雷電ファイター	¥33,000
雷電II	¥11,000
雷電	¥3,000
ライトブリンガー	¥8,000
龍神	¥3,000
レジオネア	¥6,000
レイストーム	¥10,000
ロックマン	¥3,000

ワ行

ワールドラリー	¥12,000
ワールドカップ'94	¥2,000

ネオジオ

将棋の達人	¥8,000
ティンクルスタースプライツ	¥8,000
ビッグトーナメントゴルフ	¥8,000
KOF97	¥5,000
ネオボンバーマン	¥3,000
ダブルドラゴン	¥2,000
キングオブファイターズ95	¥1,000
得点王III	¥2,000
キングオブファイターズ96	¥500
ワクワク7	¥3,000
パズルボブル	¥1,000
ネオジオハード(1スロ　大)	¥7,000
ネオジオハード(1スロ　中)	¥9,000
ネオジオハード(1スロ　小)	¥11,000
ネオジオハード(2スロ)	¥11,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

麻雀基板　大特価セール

・下記タイトル、2枚で¥5,000－(税抜)
(注:インスト無、マニュアルコピーです)

麻雀ファンタジックラブ、リアル麻雀P6、リアル麻雀P5
セーラーウォーズ、麻雀同級生、リアル麻雀P3

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙下さい。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB

ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥3,000
クイズ七色ドリームス(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアセーバー2(SUB)	¥4 000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥4,000
サイバーボッツ(SUB)	¥4,000
ストZERO2α(SUB)	¥7,000
D＆D(SUB)	¥10,000
エイリアンVSプレデター(SUB)	¥28,000
ウォーザード(ソフト)	¥4,000

タイトーPCB

スーパーライダー	¥10,000
ピット＆ラン(H付)	¥3,000
チャイニーズヒーロー	¥3,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
ダッシュ野郎	¥3,000
Gダライアス　VerII	¥22,000
マジカルデート	¥7,000
マジカルデートEX	¥9,000
インベーダーDX	¥3,000
パズニック	¥3,000
ヴォルフィード	¥4,000
パズルボブル	¥10,000
レイフォース	¥8,000
パズルボブル3(SUB)	¥3,000
きらめきスターロード(SUB)	¥8,000

ナムコPCB

ギャラガ	¥3,000
フォゾン	¥30,000
ドラゴンバスター	¥12,000
モトス	¥18,000
パック＆パル	¥27,000
ワンダーモモ	¥35,000
コズモギャングザビデオ	¥4 000
ワースタ93	¥3,000
ワースタ92	¥3 000
ワースタ97	¥8,000

セガPCB

テトリス	¥3,000
ゴールデンアックスII 2P	¥28,000
コットン	¥12,000
ガルディア(H付)	¥10,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
全日本プロレス(カセット)	¥3,000
花組対戦コラムス(カセット)	¥3,000
コットン2(カセット)	¥3 000
まるちゃんDEグー(カセット)	¥3 000
ファインドラブ(カセット)	¥3 000
バーチャロン(SUB)	¥10 000
デッド オア アライブB(SUB)	¥9,000
ラストブロンクス(SUB)	¥8,000
ソニックファイター(SUB)	¥8,000

データーPCB

空牙	¥8,000
チャイナタウン	¥15,000

コナミPCB

出たなツインビー	¥4,000
パロディウスだ	¥4,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥5,000
ハイパーバスケット(H付)	¥3,000
ツタンカーム	¥10,000
トライゴン	¥10,000
ハイパーアスリート	¥5 000
大好キッス(SUB)	¥3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥3,000
ハイパーオリンピックIN長野	¥3,000
飛べポリスターズ	¥5,000

その他PCB

疾風魔法大作戦	¥7,000
バトルガレッガ	¥18,000
ガンネイル	¥15,000
ハチャメチャファイター	¥9,000
サンダードラゴンII	¥18,000
怒号層圏(P無)	¥12,000
怒(P無)(H付)	¥8,000
ファイティングサッカー	¥3,000
ぺんぎんくんウォーズ	¥15,000
レイダース5	40,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
底抜け対戦ゲーム	¥10,000
トップローラー(H付)	¥13,000
ファイヤートラップ	¥4,000
ザ・ディープ	¥8,000
ガンホーキ	¥7,000
Mr DOユニコーン	¥8,000
Mr.ジャン	¥6,000
美少女戦士セーラームーン	¥18,000
クイズセーラームーン	¥15,000
オニ	¥12,000
SDガンダムネオバト	¥5,000
マクロスII	¥6,000
ロジックプロ	¥5,000
ロジックプロII	¥3,000
ジェムクラッシュ	¥8,000
ドンデンラバー	¥8,000
五月陣戦	¥5,000
女流将棋教室	¥35,000
女流将棋教室(ソフト)	¥30,000
エスパイアル(H付)	¥8,000
ソルダム	¥3,000
テキパキ	¥5,000
ギャルズパニック4	¥18,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥10,000

麻雀PCB

花牡丹(BET)	¥35,000
東洋の神秘I(BET)	¥32,000
スーパーリアル麻雀P7	¥30,000
雀々パラダイス	¥15,000
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
雀々しましょ	¥3,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥3,000
プリティセーラー18禁	¥16,000
セーラーウォーズ(BET)	¥12,000

ネオジオ

ブレージングスター	¥12,000
月華の剣士	¥3,000
ステークスウイナーII	¥3,000
リアルバウト餓狼伝説II	¥7,000
ティンクルスタースプライツ	¥22,000

奉仕品

(1万円以上お買い上げの方に限ります)
(インスト・マニュアル無商品多数!!)

対戦パズル玉(SUB)	¥100
ウイニングスパイク(SUB)	¥1,000
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
スズカ8アワーズ	¥300
ツインビーヤッホー(SUB)	¥200
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ92(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥300
ぷよぷよSUN(カセット)	¥200
全日本プロレス(カセット)	¥300
コットン2(カセット)	¥300
まるちゃんDEグー(カセット)	¥300
花組み対戦コラムス(カセット)	¥500
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥300
ダライアス外伝(SUB)	¥1,000
エレベーターアクションリターンズ(SUB)	¥1,500
パズルボブル2X(SUB)	¥500
パズルボブル3(SUB)	¥1,000
バブルシンフォニー(SUB)	¥800
逆鱗弾(SUB)	¥500
クレオパトラフォーチュン(SUB)	¥500
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥300
ニューマンアスレチック(SUB)	¥500
モンスタースライダー(SUB)	¥100
中国龍II(カセット)	¥500
戦球(SUB)	¥500
ステークスウイナーII	¥500
アタックス	¥800
ギャラガ	¥800
ドッヂボール	¥800
ダウンヒル	¥800
ヴァーチャボーリング(P無)	¥100
クラッチヒッター	¥500
レッスルフェスト	¥500
F1GP	¥500
コズモパズル	¥1,000
クイズ魔Q大冒険	¥500
クイズ島	¥500
フラッシュポイント	¥1,000
もうぢゃ	¥500
パズル番長	¥500
ぷるるん	¥500
アクアリウム	¥1,000
オーマイガー	¥500
ハットリス	¥1,000
能力向上委員会	¥300
卒業証書	¥500
ロジックプロII	¥1,000
プニッキーズ	¥2,000
アルカノイド(P無)	¥2,000
クイズ宿題を忘れました	¥200
クイズF1 1,2フィニッシュ	¥300
クイズ赤丸急上昇	¥800
子育てクイズ	¥300
早押し王座決定戦	¥200

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ブラッディロア	??,000
ストリートファイターEX2	??,000
スターグラディエーター2	??,000
ストリートファイター3セカンド	??,000
CP2ロム各種	??,000
Gダライアス	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B各種	??,000
VF3&3tb	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

ストリートファイターⅢ・3rd	（予）
超鋼戦紀キカイオー	（予）
ファイティングレイヤー	（予）
スパイク・アウト	（予）
デッドオアアライブ＋＋	（予）
ガンバード2	（予）
カオスヒート	（予）
ホットギミック・快楽天2	（予）
ブラッディロア2	（予）
エアガイツ	（TEL）
ストリートファイターⅢセカンド	（TEL）
ストリートファイターⅢ	（TEL）
ダンシングアイ	（TEL）
エスプレイド	（TEL）
バーチャファイター3	（TEL）
バーチャファイター3tb	（TEL）
VRオラトリオタングラム	（TEL）

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&KONAMI

ダンシングアイ	30,000
エアガイツ	55,000
ガントレット（配線済）	25,000
ソルバルウ（純正パネル付・配線済）	25,000
サイバースレッド（純正パネル付・配線済）	25,000
トキメモ〜教えてYour Heart〜プリンタ・パネル・配線済	60,000
グラディウス	20,000
ガイアポリス	18,000
エイリアンズ	16,000
マーシャルチャンピオン	12,000
飛べポリスターズ	10,000

CAPCOM

ストⅢ／2ND（PCB）	45,000
ストⅢ／1ST（PCB）	20,000
ストZERO（ROM）	2,000
ストZERO2（ROM）	4,000
ストZERO2アルファ（ROM）	12,000
ストアルファ2（ROM）	3,000
ロックマン（CP2Ver）（ROM）	20,000
19XX（ROM）	20,000
19X3改	23,000
1943	10,000
1942	12,000
ロストワールド（自作P付）	50,000
CP2マザーボード	23,000
CP3マザーボード	18,000

オールド&アイレム

デコマルチシステム（小）セット（ゼロイゼ・ミッションX・eat）	100,000
ミサイルコマンド（自作P付）	50,000
MrDoユニコーン（ハーネス付）	12,000
ホールランド（ハーネス付）	35,000
スカイランサー	10,000
カメレオン	25,000
ロードランナー3	25,000
ロードランナー4	25,000
X－マルチプライ	15,000
剣豪	12,000
イメージファイト	10,000
ドラゴンブリード	8,000
ギャロップ	8,000

SEGA

VF3TB（電源・H付）	75,000
VF3（電源・H付）	45,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付）	240,000
VF2.1（H付）	20,000
花組対戦コラムス（ROM）	4,000
グループオンファイト（ROM）	3,000
ゴールデンアックス2	25,000
クラックダウン	23,000
ウォーリーを捜せ（P付）	5,000
スクランブルスピリッツ	4,000
忍	4,000
テトリス	3,000
コラムス	2,000

TAITO&SNK

黄金の城	35,000
エレベーターアクション	10,000
ハレーズコメット	10,000
グリッドシーカー	12,000
アルカノイド（P付）	5,000
飛翔鮫	5,000
大旋風	7,000
バミューダートライアングル（純正パネル付）	60,000
ワールドウォーズ（純正P付）	60,000
脱獄	3,000
ストリートスマート	3,000
ASO	15,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15or24Khzのみ）	￥20,000
26インチモニター（15／24Khz）対応	￥20,000
26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥30,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	￥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥35,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	￥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥20,000
21インチモニター（15Khzのみ）	￥10,000

筐体（きょうたい）

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	￥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	￥220,000
カプコン・Qグランダム（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥40,000
ジャレコ・ポニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥20,000
ジャレコ・ポニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥50,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000

中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800

ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明

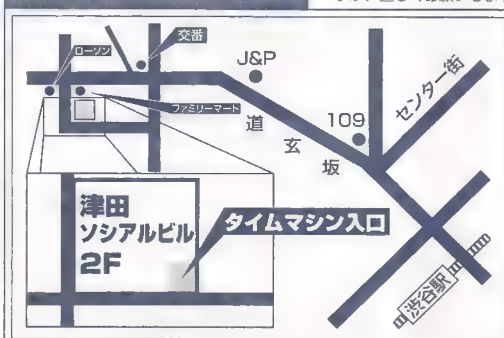
（PCB）とは…
①マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］＋［ソフト（ROM）］＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。

（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン

〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-19-6　津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代）　FAX.03-3462-4495
営業時間　平日11:00〜19:00　日曜11:00〜18:30　年中無休


第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート(希望)作品
こんなんARIKA
FINAL ROUND!
KOBAYASHI 小林・真文 MAFUMI
別にアリカに来なくてもいい……
アリカの人材募集の広告ではあるけど…もっと広い範囲で
ゲーム業界を目指すナイスな君に役立つ話を……
それが三原氏の最後の依頼でした…
まるでいい人みたいだ…ホロリ
ねりちっぎ
最後って…
この世にいーひん人みたいな書き方すな!!!
どわって最終回のれんだむよん♥
みなさま長らくおつきあいありがとうございました
じゃあそう書けっ
ARIKA ソフトマンチーム〜
ご役立つお話をうかがったのはー
杉山です
倉林です
堀です
プログラマーです
みなさん♡
お役に立てたでしょーか?
ああっ危いっ私っ!
ホギャえええ
ばびっ
…真面目な話プログラマーを目指すのに勉強しといた方がいいことなどありまおすか?
ん〜昔は数学出来んでもプログラム出来たかもしれんけど最近とみに数学使うよーになってきてる…
行列や三角関数とか高校レベルは必要かも
でも別に試験じゃないから参考書片手でもいいし
数学も強いと有利かもしれない
というくらい?
数学だけ出来てもネ…
ぽっ
私がはまるとこもないけど…
↑数学苦手
&キャラマンチーム〜
背景担当 坂井です
キャラクターデザイン 青木です
モーション担当 高田です
モデリング担当 松村です
ズバリ!どのよーな人材をお求めですかッ!!?
それよりもゲームばっかするな!と言いたい
趣味の一つがゲームくらいの方がいい…
キャラマンの方はやっぱり絵の勉強でしょうか…?
ゲームしてる暇があったら絵の勉強と人間関係を!
「ゲームも好き 金も好き」その方がいい
ハイパーヨーヨーのうまい人♪
かっこいー
へびつかい座とかRH−AB型とかの人〜♡♡
だぁ!?
男塾出た奴なら即採用!ていうか即上司になってほしい!!!
押忍!
夢食ってるだけじゃなくて金も好きじゃないと仕事に対して向上心生まれないもの…
そんなに夢たっぷりの人が多いんですか?
皆キャラクター描きたがるね
名前ついてコスチュームのデザインされててストーリーがついてて…
「会社で仕事」というよりはオレのキャラクターつくらせろ!みたいなのばっかり
んなこと言われても困る!



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

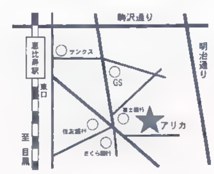
【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)



ARIKA

ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

郵便はがき

101-8935

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト10/30号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは10月30日必着

郵便はがき

101-8935

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト10/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)

ゲーメストビデオ注文書

買店TEL (　　)	
買店FAX (　　)	
部数	本
条件	買切
書名	
担当者	
定価	
	回
	巻
注文日	月　日
株式会社 新声社	

(キリトリ線)

ゲーメストコミック注文書

買店TEL (　　)	
買店FAX (　　)	
部数	本
条件	
書名	
担当者	
定価	
	回
	巻
注文日	月　日
株式会社 新声社	

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時に注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社に問い合わせてもらってください。

ゲーム名			
スコア	PTS.		達成
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			

ゲーム センター	名前	
	電話	
	住所	

スコア ネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

(キリトリ線)

(キリトリ線)

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

ゲーメスト10/30号

■ゲーメスト10/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、166ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年10月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　　点　理由は

2:今号の特集の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P Nの末尾に付いている番号で答えてください。

文章 □　モノクロイラスト □　カラーイラスト □

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)
(条件) 買切

商品	本体価格	本
私立ジャスティス学園 Vol.42	6,500円	本
怒首領蜂2nd~紅の弾幕編 Vol.43	5,800円	本
ストリートファイターZERO2 Vol.25	4,660円	本
バトルガレッガ Vol.27	5,631円	本
サイキックフォース Vol.28	5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 Vol.29	4,660円	本
レイストーム Vol.30	5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER Vol.31	5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 Vol.32	2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 Vol.33	4,800円	本
ストリートファイターEX Vol.33	4,800円	本
ストリートファイターIII Vol.36	4,800円	本
鉄拳3 ACT.1 Vol.37	5,800円	本
鉄拳3 ACT.2 Vol.38	5,800円	本
怒首領蜂 Vol.39	5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー Vol.40	5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 Vol.41	5,800円	本

注文日　月　日
株式会社 新声社

(キリトリ線)

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)

商品	本体価格	冊
速攻生徒会① 小川雅史	485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史	505円	冊
Gヒコロウのみんなはどう？ Gヒコロウ	780円	冊
月華の剣士 隅田丈士	980円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG① 鷹岬諒	540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG② 鷹岬諒	540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG③ 鷹岬諒	540円	冊
パラレルトラッパーズ！ いのうえ空	550円	冊
サイキックフォース2012コミックアンソロジー	880円	冊
ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム	880円	冊
ねこばかコミックアンソロジーVol.6ねこなかま	780円	冊
アクアリウム 須藤真澄	950円	冊
とりばかコミックアンソロジーVol.1~いんこびより	680円	冊
K.O.F コミックアンソロジー③	780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑪	590円	冊
K.O.F 京vs庵 炎の対決 4コマ	590円	冊
リアルバウト餓狼伝説2 4コマ	620円	冊

注文日　月　日
株式会社 新声社

INFORMATION

今号の情報
- ◯東京ゲームショウ
  幕張メッセにて開催！
- ◯セガ・ジョイポリス
  東京・大阪・福岡の情報
- ◯デジタルロケ（TM）ライト発売
  ゲームクリエイター育成ツール
- ◯カプコンジェネレーション
  カプコンの名作ゲームが集合！
- ◯モニタリングセミナー開催
  新作ゲームができる！

新譜情報
今号のおすすめ
- ◯MARIKO KOUDA
  INSTRUMENTAL TRACKS
- ◯DANCING BLADE かってに桃天使！
  桃姫冒険物語～出会い～
- ◯タイムクライシス2
  アーケードサウンドトラック016
- ◯THE KING OF FIGHTERS'98
  ドラマCD
- ◯金月真美
  Dreams～夢の灯る街

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ10月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの号の懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●イベントの秋、我々編集も大忙し。会場でみんなが来るのをまってるぜ！

TOPICS

ゲームパワー、見せてあげる

「東京ゲームショウ'98秋」開催！
EVENT



「おいらフェレッタ！東京ゲームショウにおいでよ！ゲームパワー、見せてあげる」…なんてことをしゃべるかどうか知らないが、このキャラクターは東京ゲームショウのマスコットキャラクター、フェレッタ君(?)。そんなわけで、10月9日(金)～11日(日)に開催される東京ゲームショウのお話だよ。

東京ゲームショウ'98は、家庭用ゲームをメインにした新作ゲームイベント。この秋で5回目を迎えるんだけど、今回は過去最高の91社が出展し、かつてない規模で開催されるのだ。わーい。

お目当ての新作ゲームソフトがある「一般出展コーナー」をはじめとして、「出版コーナー」「スクールコーナー」「PCコーナー」「ネットワークゲームコーナー」「イベントステージ」「キッズコーナー」「物販コーナー」といろんなジャンルのコーナーがあって楽しみ。大人から子供までみんなが楽しめるようになっているのがうれしいよね。新しい発見とかもありそうな予感。

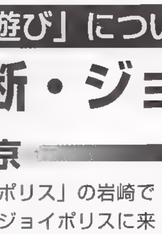
我らがマルゲ屋も物販コーナーでブースを開いているのだ。会場に来たら、ぜひマルゲ屋（新声社）ブースに寄ってってね。

「東京ゲームショウ'98秋」開催概要
▼一般公開日：10月10日（祝）・11日（日）
▼時間：各日10:00～17:00
▼場所：幕張メッセ　展示ホール1～8
▼入場料：一般（中学生以上）…当日1200円
前売1000円
小学生以下……………無料
特別割引入場券……当日のみ500円
・身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳（愛の手帳）のいずれかを提示の方。
・介護が必要な場合、介護の方1名様。
・満70歳以上の方。
▼お問い合わせ：03-5361-3040
▼ホームページアドレス：http://www.cesa.or.jp

進化する「遊び」についてこれるかな？

列島縦断・ジョイポリス情報!!
PRESENT

東京
「おはようジョイポリス」の岩崎でーす！今、私は新宿ジョイポリスに来ています。こちらではオープン2周年を記念して、アニバーサリーイベント「LOVE&HAPPY」を実施するそうなんですよー。その一環として、なんと**せがた三四郎**さんが新宿ジョイポリスに登場！トークショー、サイン会、CFでおなじみ「セガサターン　シロ！」熱唱コーナー（笑）、「せがた三四郎に挑戦！」コーナーなど、書ききれないほどのイベントが行われるそうなんです。ぜひ足を運んでみて下さいねー！

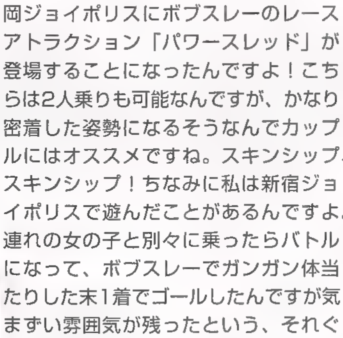


福岡の佐藤さーん?!

「せがた三四郎」来館イベント
▼日程：10月10日（祝）
▼時間：1回目…14:00～　2回目…17:00～
▼場所：タカシマヤタイムズスクウェア11F「新宿ジョイポリス」メディアタワー前
▼お問い合わせ：03-5361-3040

福岡
どうも、佐藤です～。10月中旬、福岡ジョイポリスにボブスレーのレースアトラクション「パワースレッド」が登場することになったんですよ！こちらは2人乗りも可能なんですが、かなり密着した姿勢になるそうなんでカップルにはオススメですね。スキンシップ、スキンシップ！ちなみに私は新宿ジョイポリスで遊んだことがあるんですよ。連れの女の子と別々に乗ったらバトルになって、ボブスレーでガンガン体当たりした末1着でゴールしたんですが気まずい雰囲気が残ったという、それぐらい熱くなっちゃうんですよね。ほんとに面白いんで、九州方面の方はぜひ行ってみて下さいね。

えー、大阪の我妻さーん?!



大阪
はい、こちら大阪の我妻でございます。私が今いるのは、11月28日にオープン予定の「HEP FIVE」というビルの前なんですが、実はこのビルの8階、9階に「梅田ジョイポリス」がオープンなさるということで取材に来ています。

内装は「アンダーワールド」をテーマにあえて雑多な雰囲気を演出し、活気あふれる空間を目指すそうです。梅田の街が放つパワーに負けない空間を期待したいですね。

オープン時には初公開4機種をはじめとした8機種のアトラクションがみなさんを待っています。私の注目は超巨大スクリーンで激流下りの迫力を再現した「激流～ワイルドリバー～」ですね。

ではここでお知らせです。

プレゼント
「ジョイポリス無料入場券」をプレゼント！新宿はインフォメ「新宿ジョイポリス」係まで、福岡はインフォメ「福岡ジョイポリス」係まで。それぞれ5組10名様に当たるよ。

やってた人も、初めての人も！

REREASE

懐かしの名作が大集合「カプコン ジェネレーション」発売！

月明かりの中、「昔は良かったなあ…」なんてバーボンを転がしつつ物思いにふけっているあなたに朗報。カプコンからアーケードゲーム名作集ともいうべき「カプコン ジェネレーション」なるシリーズが、プレイステーション用、セガサターン用タイトルとして発売されることになりました。

その内容ときたら「1942」「魔界村」「ソンソン」「戦場の狼」「ストリートファイターII」など、歴史に名を刻んだ名作揃い。さすがカプコンですね。

第1集「撃墜王の時代」、第2集「魔界と騎士」はもう発売されているので、ご存じの方も多いはず。10月15日に第3集「ここに歴史はじまる」、11月に第4集「孤高の英雄」、12月に第5集「格闘家たち」が発売となり、カプコンジェネレーションシリーズの完結です。

また、平成11年1月31日までに全5集をそろえると、もれなくもらえる「オリジナルスタンドラック」（下の写真）にも注目。全5枚がすっきり収まるのでなんとなく安心。ゴージャス感も120%です。この「カプコンサンクスキャンペーン」に関する詳しいことは、各ソフトに同封されている応募券を見てください。



※実際のスタンドラックは、デザイン・仕様が異なる場合があります。ご了承ください。

メーカーの人の話も聞けちゃう！

CAMPAIGN

モニタリングセミナーで新作ゲームを体験しよう!!

今年も、新作ゲームをいち早く体験できる「モニタリングセミナー」が開催される。ソフトは、アトラスとレッドが贈る大作RPG「サウザンドアームズ」と超恋愛パーティーゲーム「ゲッターラブ」。問い合わせ、申し込みはデジタルエンタテイメントアカデミー（03-5330-2870）まで。

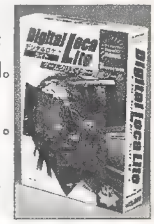
作品名	メーカー名	対応機種	発売日	開催日時
サウザンドアームズ	アトラス	プレイステーション	12月発売予定	10/18(日)10:30〜 13:00〜 15:10〜
ゲッターラブ	ハドソン	ニンテンドウ64	年内発売予定	11/8(日) 10:30〜 13:00〜 15:10〜

ゲームメーカーならではのノウハウを君に

REREASE

ゲームクリエイター育成ツール「デジタルロケ™ライト」発売！

ジョージ：今日ご紹介するのは「デジタルロケ（TM）ライト」。「ファイヤープロレスリング」シリーズでおなじみのヒューマンが発売する、本格的な3Dゲーム制作が楽しめるツールさ。
ジョン：すごいね！けど他にもいろんな機材が必要なんだろ？
ジョージ：これひとつでOKさ！
ジョン：そいつはすごい！とても信じられないよ！でも難しそうだね。
ジョージ：ジョン！ヒューマンはゲーム会社なんだよ？「3Dゲーム制作ガイド」や、制作ガイド対応のサンプルもついてるから安心さ！だからオリジナルキャラや舞台設定などで自分のゲームが作れるんだ。ナレーション：「デジタルロケ（TM）ライト」。お値段は1万2800円。Windows（R）95/98対応です。お問い合わせは03-5346-7704まで。



300万円もらったら何に使う？

CAMPAIGN

エニックスの「アニメ企画大賞」に応募しよう!!

…というわけで、キミが日頃から温めていたアイデアを映像にするチャンス。自分1人の力じゃ無理だけど、エニックスに認められればアニメになるのだ！しかも大賞は賞金300万円!!!必ず大賞が選出されるっていうのもうれしいところだよね。

ゲーメスト読者から大賞が出るようにどんどん応募しよう（他力本願気味）!!

エニックスアニメ企画大賞募集要項
アニメ企画部門
▼応募内容について
企画内容は、90分程度のアニメ映画1本分の長さを想定してください。
○表紙「タイトル」「住所・氏名・年齢・職業・電話番号・略歴」
○「企画の意図」及び「舞台となる世界の説明」
○「主な登場キャラクターの紹介」（ラフイラストがあれば望ましい）
○「あらすじ」（四百字詰め原稿用紙10枚程度／ワープロ可）
▼賞金　大賞300万円
入賞50万円
※大賞作品は、エニックスエンターテインメントアニメオリジナル作品第1弾として平成11年映像化。その他優秀作品も順次映像化。
▼締め切り
平成10年12月31日（当日消印有効）
▼応募先
〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8
株式会社エニックス「エニックスアニメ企画大賞」係
▼お問い合わせ先
エニックスアニメ企画大賞事務局
TEL03-5352-6431担当／小泉・菊池
▼備考
●応募作品は原則として返却いたしません。
●受賞作品の著作権についてはエニックスに帰属いたします。●大賞受賞者及び優秀者はエニックスアニメ映像プロジェクトにおいて起用いたします。

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
9月発売					
コットンブーメラン	サクセス	シューティング	8-3	9月末	今度はチームで大暴れ！好きなキャラクターを選んで、全ステージクリアを目指せ！
ビーストバスターズ セカンドナイトメア	SNK	ガン シューティング	専用ガン	9月11日	ハイパーネオジオ64が贈る、恐怖のガンシューティング登場!.真実は君の目で…。
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	8-4	9月下旬	魔手より7つの古代武器を召喚して闘う「アスラ」と巨大な筆を使う「八角泰山」に注目。
クイズ&バラエティ すくすく犬福	ビデオシステム	クイズ	0-4	9月上旬	このゲームは多くのクイズ研究会の方々に、御協力をいただきました。
ブラッディロア2	ライジング	格闘アクション	8-4	9月下旬	獣になる時がやってきました。さあ皆さん獣化しましょう！
スパイクアウト	セガ	格闘アクション	8-4	9月中	乱入時に最初からプレイするか他のプレイヤーと協力するか選択可。ぜひ協力プレイで!!
イレブンビート ワールドトーナメント	ビスコ	スポーツ	AN-4	9月30日	新システムボード「アレック64」の第一弾ソフトの3Dサッカーゲーム。
9月発売					
VS麻雀乙女繚乱	カネコ	麻雀	KB	10月6日	12人の女子高生が登場する脱衣麻雀ゲーム。通信サービスとテレフォンサービスが楽しい！
パズループ	ミッチェル	パズル	8-1	10月予定	目と頭を回すこと必至!!新しい形のパズルゲームです。
スターソルジャー バニシングアース	ビスコ	シューティング	AN-4	10月	シューティングの名作が「アレック64」の第二弾ソフトのポリゴンとなって登場。
スターウォーズ トリロジーアーケード	セガ	シューティング	AN	98年冬	あの感動の名場面をMODEL3で完全再現。圧倒的な迫力に、君の目は釘付けだ!!!
アシュラブレード	フウキ	格闘アクション	8-4	10月予定	各地で好評ロケテスト中。簡単操作で奥が深い！
9月発売					
料理王	ビスコ	クイズ	0-4	未定	SSV第15弾ソフト。「食」がテーマのバラエティクイズゲーム。
フリップショット	ビスコ	アクション	8-3	未定	ネオジオソフト。アメコミ調のキャラクターでブロック崩しアクションゲーム。

※表中操作欄の記号の意味「KB」→麻雀用コントロールパネル　「AN」→アナログレバー
例「8-3」→→8方向レバー、3ボタン

THE KING OF FIGHTERS '98
ドラマCD

今年も登場したザ・キング・オブ・ファイターズシリーズの最新版「'98」のドラマCDが発売される！今回のドラマCDでは、2つのストーリーを楽しめる構成となっている。1つは京と庵の宿命の対決編、もう1つは京と真吾の師弟対決編！オールカラーブックレット付きだ！



CD：PCCB-00339
価格：¥2940（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD
ポニーキャニオン

10/7発売

DANCING BLADE かってに桃天使！
桃姫冒険物語～出会い～

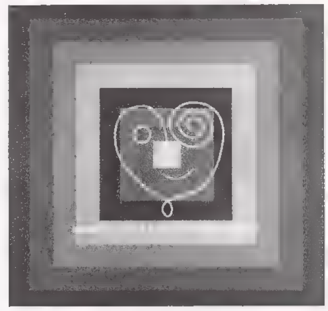
桃天使ワールドの魅力をドラマとサウンドで描いたオリジナルアルバムが発売される！このCDの中には「桃姫冒険物語」のドラマのほかに、サウンドトラックのニューバージョンや桃姫役の桑島法子さんが歌う新作のイメージソングも収録！ドラマは、桃姫たちが旅に出発するまでの話！



CD：KICA-7898
価格：¥3059（税込み）
コナミ／キングレコード

10/9発売

今号おすすめ



MARIKO KOUDA
INSTRUMENTAL TRACKS

CD：KICA-7897
価格：¥3059（税込み）
初回特典：デジパック仕様
コナミ／キングレコード

國府田マリ子さん初となるインストゥルメンタル作品集が発売されるぞ！このCDの中には今までに発売されてきたシングルの曲、ファンクラブ投票によって選ばれたベストソングを中心に選曲され、優しい音色バージョンによるアレンジされたインストゥルメンタル作品が収録されているのだ！収録されている曲数は全部で10曲！どれもこれもファンが涙を流して聴けるものばかり！編曲、演奏は野見祐二氏。

10/9日発売

金月真美
Dreams～夢の灯る街

声優やパーソナリティとして大活躍の金月真美さんのニューシングルが発売される！9番目となる今回のシングルは、金月さんの真骨頂とも言えるバラードもの。2曲目に収録されている曲は「金月真美のお願いプラネット」のエンディングテーマだぞ。



CD：KIDA-7648
価格：¥1020（税込み）
コナミ／キングレコード

10/9発売

タイムクライシス2
アーケードサウンドトラック016

ナムコのガンシューティングゲーム、「タイムクライシス2」のサントラ盤が発売された！ナムコならではの独特なゲームの雰囲気にプラスして臨場感あふれるサウンドが流れるわけだが、「1」と比べるとややおとなしいところが「2」のサウンド。これもまたいい感じだね！



CD：WSCA-00021
価格：¥2548（税込み）
封入特典：プレミアムカード（2枚）
ワンダースピリッツ

発売中

クション
夜明け！

AM11研部長。代表作デイトナUSA、…そしてスパイクアウト。

S談 名越　稔洋



頑固なまでに違うキーワードを探しました

鈴木　まず最初に今アクションゲームを作るに至った経緯を教えてもらえますか？今までの名越さんの作ってきたゲームというとドライブゲームが非常に印象に強いのですが？

名越　確かにそうですね。まぁ、プロフィール的にいうとやっぱり最初に体感ゲームの鈴木裕の下にいたので…。僕なりに、自分のチームもありますしメンバーの気持ちの活性化も含めて何か違うことをやりたかったんですよ。でもそれはアクションゲームでなくても、何でも良かったんですよ。やっぱり時は対戦格闘ブーム。企画を始めた頃はＶＦ３が終わった頃で、でも対戦格闘以外に対戦のサッカーだったり、ブームにのっかるなら間違いなくそれなんですけど。それもつまらないかと。とにかく今度は頑固なぐらい違うキーワードのものをやりたいなと考えてスパイクアウトに至ったんですよね。

意外と昔アクションゲームをやった人たちっていうのはだいたい30歳ぐらい。で今対戦格闘をやっている20歳前後ぐらいから小学生、そのくらいの世代だと思うんですよ。当然アクションゲームが全盛だった頃はまだゲーセンにいってない世代かな、という気もするんですよね。

以前から、遊び方としてＣＰＵと遊ぼうというものを付けたらダメかなぁという話はよくしてたんですよ。やりようはあるんじゃないかということなって、じゃあ一本何か作ろうと。ＣＰＵと純粋に遊べるものをいろいろ考えると、やっぱりアクションゲームは分かり易いキーワードだったんです。今でこそ３Ｄでやるからアンジュレーションがどうのこうのといいますけど、アンジュレーションなんて昔からあったわけだし。もう一回そういう要素を置き換えて、今の技術のアクションゲームを作ろうと思ったのがすべての流れですね。

対戦格闘ゲームというのは、お互いがお互いの時間を削ってくれる究極のシステムなんで、インカムでは正直かなわない。だから逆に作り始めるときに会社のほうにプレゼンテーションで言ったんですよ。驚くようなインカムははっきり言ってない、比較してもらってもこまりますよと。ストップかと思ったんですけど意外とまぁいけるんじゃないかなぁという結論を出してくれたんで、チャンスをくれたんなら、思い切ってやってみよう、という感じでしたね。むしろ今はいろいろゲームがマンネリになってるから、そういう意味でやらしてくれたのかな？と思いました。

石井　結構今だと対戦が冷めてきていると言われてる部分があって、新しいモノを求めている感じなんですけど、一年くらい前は、それほど求められていなかったと思うんですよね。実際、やろうと思ってもＯＫになるのは大手メーカー以外ではなかなかできない部分なのかなと。

名越　それはあると思いますよ。やっぱり総合メーカーだからこそ、いろんなジャンルをやらせてくれた懐の広さみたいなのは、もちろんセガだからこそと思います。

若い開発陣との意識のギャップ

名越　スパイクアウトを作っていて、バーチャファイター以降、新しいゲーム上のキーワードが出てきたんですよね。硬直とかキャンセルとかがそうなんですけど、そのへんがアクションゲームを作るときにずいぶん邪魔になるんですよ。

そういったところで作り方からして意識のギャップがあるんです。キャンセルに関しても、自分が動いた結果を見て次の行動に移るというのがアクションゲームの考え方の一つだと思うんですけど、若いスタッフはみんな細かい時間の単位で自分が何ができるのか、何をやめられるのかを決めたいんですよね。そういう考え方は、あまりアクションゲームには合わないと思うんですよ。対戦格闘という既存のゲームの状況をまるっきり持ってこないと作り手として満足できないという…そこでいきなり悩みましたよ。

石井　やっぱり若い人たちと先入観のギャップがあるんですかね。

名越　すごくありました。最後は火炎放射器がでてくるんですけど、それも若い人たちは「何で銃はダメなんですか」っていうんです。火炎放射器は尾を引くから避けられるんだ。飛ばないってところがミソなんだみたいな話をとことんしました。

若い人たちとそんな世代は違わないですけど、ゲームのルールの作り方っていうのはお互い面白い話し合いになりましたよ。作ったことないから、ほんとにどうしてダメかがわからないんですよね。やっちゃいけないこととかやっていいこととかが。そんな経験ないからかなぁ。

あとは、これも言われたんですけど演出シーンがぜんぜん少ないですねって。アクションゲームであんまりムービー見せてもしょうがないと思うんです。スパイクアウトは多少最後のボスとかで演出シーンが入ったりもしますけど、その時点ですでにもうああいう形で闘いはシナリオ付きじゃないとみたいなワンセットで考えこんじゃってるんで…。

鈴木　それってやっぱり家庭用の影響ですかね。

名越　ムービーがないと満足できないじゃなくて、なくても満足できるようにしよう、みたいな作り手の意識がすべてだと。

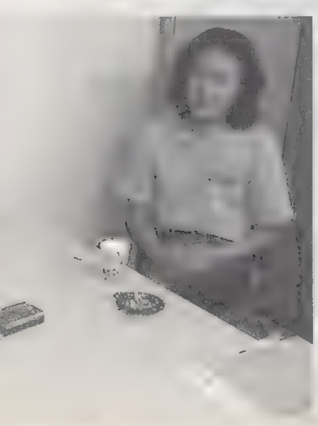
このあいだセガに新入社員でランナーの企画書を５００枚くらい見たんですけど、みんな対戦格闘ですよね。７割くらいそうでした。

鈴木　そうなんですか。

名越　みんなそういうのをめざしてるみたいで、４００枚くらいそうでした。多少毛色が違う程度。キャラが違う、世界観が違う、ＲＰＧ的な考え方とか…でも基本は対戦格闘で、コマンドとか硬直とかのフレーム数がえんえん書いてある。良く調べてはあるんだけど、ほんとに調べた結果が書いてあるような形で。

石井　例えば昔のアクションゲームがそうでしたけど、対戦格闘と違って自分と敵が全然平等じゃないじゃないですか。それが対戦格闘の発想から抜け切れていないから、お互い平等という視点になってしまうんですかね。

名越　そこがもうスタートなんですよ。遊び方として昔の古い引き出しを開けてみたら、「なんですか？それ」って言われた気分ですね。昔これがかっこよかったんだって感じですよ。魔界村とかをガンガンやっていた世代だとこれがまた違うんですけどね。



新時代ア
ゲームの

石井ぜんじ V 対

ゲーメスト編集部編集長・兼ライター。小田原在住のゲーマーでもある。



石井　アクションゲームってなんだかんだいいながら、続いていたじゃないですか?でも対戦格闘が出てきてからそこに大きな断層ができてしまった。

名越　もしノウハウが残っていたとしても作るのが大変というのがあります。ポリゴンで作るっていうのは本当に大変ですよ。だから商売的に割が合わないというのもメーカーとしてあると思うので…。ちょっと寂しい話ですけど企画書の段階でアウトっていう場合も多いでしょうね。

石井　それは結構ほかのメーカーさんからも聞きますね。実際うちのライターなんかはアクションゲームをすごく望んでいるんですけど、メーカー側から聞くのはやっぱりコストの問題で、だからスパイクアウトが今、世に出ることがすごいなと。でもアーケードのアクションゲームって、対戦格闘とも、家庭用のゲームとも違う面白さ、達成感とか緊張感とかがあって、そういうものもゲームセンターでは必要なんじゃないかなと、思っているんですよ。

名越　例えばスパイクアウトでは1ステージが8エリアから10エリアもあってかなり広く、それぞれのエリアは敵が多く出てきて忙しいんですよ。で、1つのエリアが終わるとため息が出るんですよ。「やっと終わったか」って。それは疲れじゃなくて忙しくたたいてますから、「フー（一汗かいた）」って感じで。ステージが終わってほっと一息つく、みたいな感じなんです。

それに比べて対戦格闘は勝っても割と醒めているんですよ。「ハイハイっ、終わりました」みたいな感じに。熱っぽいようで軽いというか。そういう部分が今の時代ちょっと辛いかなって気もするんですけどね。

開発とプレイヤーの知恵比べを楽しみたい

名越　かつてゲームはある種メーカーとプレイヤーの純粋な知恵比べだったんですよね。対戦格闘には僕はあまりそれは感じないんですよ。

石井　作り手との知恵比べですね。

名越　ええ、ドライブゲームにはまだそれがあったんですよね。クリアできるか、もちろんクリアした後もラップタイムの問題とか、プレイヤーとのしのぎ合いがあった、そこが楽しかったですよ、作ってて。対戦格闘でコミュニケーションツールとしてその舞台だけを作ってやるっていうのは、ちょっと寂しい気がするんですよ。だからこそアクションゲームっていうのは知恵比べするようなものを提案したいっていうのがあるんですね。『電車でGO!』ぐらいですかね（笑）コンピューターと戦わせるのは。

鈴木　最近はそういう感じのゲームは本当にないですよね。

名越　企画書の中にも『○○でGO!』っていうのはすごくありますよ（笑）。もう笑いましたよ。

石井　昔は、ゲームはルール作りの独創性が重視されたんですけど。

名越　なんか変わりましたよやっぱり。

石井　対戦ゲームが出てからすごく変わった気がするんですよ。そこまでもゲームセンターの理論っていうのは、結局はプレイ時間を短くする方向にどんどんきて、ファイナルラップやアクションゲームとかでも何人も同時にやるとか。ある意味対戦格闘って、究極の形として生まれたようなイメージがあるんですが。

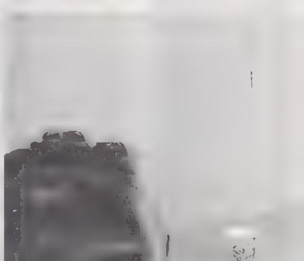
名越　会社の中のプレゼンとか見てるとよく、その傾向がでますよ。やっぱりファイナルファイト以降は何人同時とか、コインシュートが何個付いてますというキーワードはプレゼンのとき必ず言ってましたよ。今は言いませんけど（笑）。

石井　だんだんプレイ時間が1回5分とか、1回3分とかいう話になっていきますよね。でもやっぱりゲーマーとしてゲーセンにいると、人気のないゲームはたくさんあって空いてる。そこらへんに僕はここ10年くらいずっと納得できない疑問を持っていて、それでプレイヤーは満足できるのかなって。ドライブゲームや対戦ゲームは確かに短くても満足だなって納得感があったんですけど。そうするとほかのゲームってあっちゃいけないものなのかなぁなんて思う（笑）。

今は対戦格闘をやる人たちって新しいものが出るとそのまま新しいゲームに移っていくだけで、新しいプレイヤー層が生まれるわけではない。そして移った対戦ゲームで人がいなくなったものはポロポロですよね…。なにかしらそれぞれ別のジャンルで人がついてくれるものが必要なのかなと。かなり前から感じてきた疑問がようやく確信に近づいてきた感じです。

名越　ここらが潮時なんだと思いますよ。ほんとに。で、責任もあるんじゃないですか?メーカーの。セガの方針を僕が決めちゃいけないですけど（笑）、バーチャ4はもういいと思いますよ。一生懸命違うものを提案するように考えていくべきだし、そういう意味で定番はいらないと思うんですよ。ゲームっていうすごく自由な表現をする場に、こんだけ狭っ苦しい状況っていうのもゆゆしき事態だと思うし。

そういう意味では今年ちょっと、新しい部署になって、バーチャ3とかスカッドレースのチームの人たちの知恵を違うふうに使わせる、そういう意味でスパイクアウトは非常に大きな仕事をしましたよ。みんな、考えたことないことを考える経験をしましたんで、すごく脳味噌の刺激にはなったなと、僕自身思いますよ。



鈴木　スパイクアウトはまだ2研のゲームとしてリリースされると思うのですが、次からの11研のタイトルとしてどんなペースで作っていかれるのですか。

名越　最低1本くらいは出すんじゃないんですかね?最低来年のJAMAショーで何か面白いものが出せると、やろうとは思います。

鈴木　そこで対戦ゲームがでてきたりして（笑）。

名越　絶対やりません（笑）。

鈴木　そうですよね（笑）。

名越　そこまで言った以上は絶対にやりません。

石井　なんかいろいろ業界っぽい厳しい話を聞くことが多いんで、今日の話は夢のような話ですよ。ホントにこんなこと話せるような開発の人っているんだなぁって変な感じです。

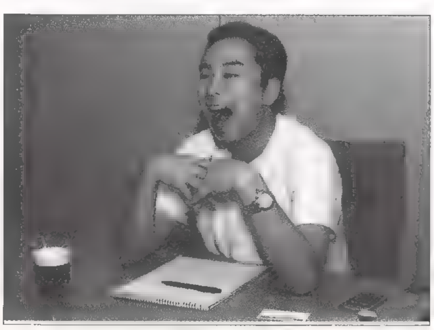
名越　会社的にはいいかどうかわからないですけどね。とりあえず会社が部長に選んだんでしょうがないなぁって（笑）。

鈴木　それでは本日はお忙しい中お時間を頂いて、ありがとうございました。

Column Courtyard コラムの中庭

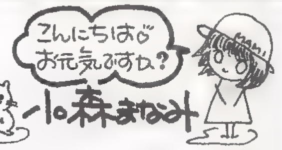
西谷亮のAKIRAがんばる！ Column:02

前回お伝えしたとおり、いよいよ次号から（株）アリカ代表取締役の西谷　亮氏のコラムがスタートだ。前号に引き続き、今回も氏へのインタビュー形式で、ポリゴンに対する胸の内を語ってもらった。
（前号からの続き）
――カプコンから独立してアリカという会社を興そうとされた理由はどういったものだったんですか？
「前にも言ったことがあるかもしれませんが、自分でやってみたい、という興味がいちばん大きいですね。自分でやったらどうなるんだろうと。ゲームを作るときもそうですが、何かするときは、そういう好奇心がスタートになっている場合が多いですね」
――ストEXをポリゴンにしたのもそういったところからですか？
「これからポリゴンの見せ方もドンドン進歩していくだろうし、ハードや技術も進化していくと思います。そういう意味で気になる素材ではありました。ストEXに関していえば、それまでポリゴンをやってみたことがなかったんで、どんな技術があるのか、という興味がすごくあって…。まあなんとか形になってよかったです（笑）」
――実際やってみてどうですか？
「もちろんいいところもあれば悪いところもあります。モデル3とかの凄いハードもありますが、2Dに比べると3Dはまだ『絵』として見れるものが少ない。2Dのキャラや背景はタッチの存在する絵ですから、画面の派手さ、にぎやかさを出しやすいですし、人の心を動かしやすい。現時点の僕の中では総合的には2Dのほうが上ですね」
――対戦以外のジャンルではどうですか？
「シューティングとか、アクションとかやってみたいことはいろいろありますよ」
――テトリスとか？（笑）
「あれはせっかくポリゴン使ってみたけどあんまし意味なかったですけどね。ともあれ、一番のネックは技術力ですね。2Dという鉱山はもう鉱石が掘り尽くされた感があるんですが、3Dはまだ奥のほうになにかがあるような…。ただ2Dはスコップでよかったのが3Dは削岩機を使わないと掘れない（笑）」
――しかも削岩機が高い？
「ええ。それで鉱石が出なかったらどうしよう、みたいな。ともあれ今よりずっと性能のいいハードが安価で提供される環境ができれば、ポリゴンゲームはどんどん凄いものになっていくはずです…」
アリカという社名の由来が氏の名前「あきら」をローマ字にして逆から読んだ、というのはけっこう有名な話。基板集めが趣味という気さくな若社長、西谷亮氏のコラムをお楽しみに！



西谷 亮（にしたにあきら）：株式会社アリカ代表取締役。長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。前号の西谷氏のコスプレ写真は、'90年本誌よりの日本初？のコスプレ写真である

小さな森のないしょ話　小森まなみ Column:01



なぁんかすごい夏でした。ラジオのレギュラー以外、ずっとレコーディングスタジオに缶詰だったので、肌なんて白いまんまだけど、ある意味「忘れられない夏」になりました（ミサイル飛んじゃうし、地震はあるし、異常気象だし。そういう意味でも、ちょっとコワイ夏だったよね）。
なんてったって8月最後の日曜日。あの集中豪雨のなか行われた、初めての山形イベント。新幹線・在来線すべてストップし、道路は土砂崩れで通行止め。そんな中、私はリスナーに会いたい一心で、ひたすら北上を続けたのでした。仙台で足止めをくらって「もうダメかも…」と不安でいっぱいだったとき、「もしかして、マミちゃん?!」と声をかけてくれたのは、バンダナを巻いたリスナーたち。なんと彼らも同じイベント会場を目指していたのでした（ちなみに私は、事務所関係者とは別行動で、単身山形に向かってたの）。代替バスになんとか乗り込み、豪雨のなか山形に着いたときには、乗客50人から拍手が出たほど。みんな理由は違えど、目的を同じにした老若男女。まさに運命共同体。隣に座っていたおじいちゃんに「ほんなら、頑張ってな」と東北弁で励まされたときには、グッときちゃいました。で、そんな悪条件の中なのに700人以上のリスナーが集まってくれて、初めてのみちのくイベントは涙・涙の大成功に終わりました。
だから人間って好きなんだ。逆境の中で感じた温もりは、確かに『熱い夏』だったの。



元ユニコーンの手島いさむ氏と。すっごい名曲を書きおろしてくれました！

●まみ姉　近況報告●
10枚目のメモリアルアルバム、リリース決定!タイトルは『Presage』（プレサージュ）という意味のフルアルバムだ。9月より予約も解禁された（予約ナンバーはKICS・706）。初回3大特典には、お正月に君に届く年賀状の全プレ券も付くぞ。初回分をゲットするために、早めにCDショップに行こう!超期待だ。

ラジオ番組「素敵にLOVE FOR YOU」は以下のチャンネルで聴けます！
■文化放送：毎週日曜日　24：00～■福井放送：毎週火曜日　23：00～
■山陽放送：毎週火曜日　23：30～■山形放送：毎週木曜日　23：00～

こもりんの声のお仕事
●PS版「3×3EYES－転臨王幻夢」スージン・リュウメイ役
●PS版「ドキドキ　プリティリーグ」木村由佳役
●ドラマCD『フォトジェニック』桜井愛美役
●PS版「どきどきON AIR」綾小路まみな役
メインはもちろんラジオのDJ。この『LOVE FOR YOU』以外3本の番組でおしゃべりしてるよ。ゲームの感想など、このコラムに送ってね!

Column:03 オッキーのゲーセンに行こう！ 其の4

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

は～い、締め切りをすぎて書き始めたこの原稿、いったい今回は何回目なんだろう？

「いいから、早く！」

えっ？

「今回は何がお題なの！」

…いやぁ……、最近暑いねぇ。夏風邪ひいちゃったり、色々とバタバタしてて、あんまりゲーセンには行けてな…、

「(SE) バキッ！」

アウッ！す、すいません。言い訳でした。じゃ、じゃあそうですねぇ『レーシングゲーム』なんて、いかがでございましょう？

「それで書けるのね!?」

い、いや…ネタもないし、仕方な…

「(SE) ビシッ！」

ハグッ!!ど、努力します…。

前置き長いねこのコーナー。レースゲームも数あれど、やっぱり最初にやるのはカーレースかな？僕のレギュラーデビュー作品は「サイバーフォーミュラ」という、近未来カーレーシング物で、僕の役は『サーキットの精密機械』などと呼ばれるドイツ人。長期に渡って続いている作品なので、どの時期かは定かでないが、収録後、バーチャレーシングでよく遊んだものだ。

この前置きからいくと、さぞ強（速）そうに聞こえるが、ところがギッチョン！（古いな～）僕ってばいつもビリ。女の子も混ざってたんですよ。それでもビリ。

よくよく考えてみれば、僕の役（フランツ・ハイネルっていうんですけどね）、精密機械とか言われてるくせに、クラッシュやら乱闘やらで、リタイヤだらけ。優勝はおろか、完走した回数も多くないんじゃないのかな？

役がゲームの結果に影響したのか…。まぁ、長年連れ添った愛すべきキャラクターではあるんですけどね（笑）。

で、何が言いたいかというと、結局僕ってどのジャンルのゲームも下手なの…。

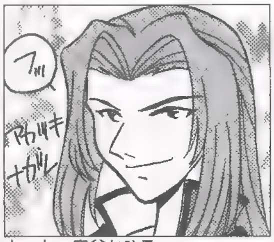
「(SE) ドスッ！そりゃあ昔の思い出話だろー！レースゲームの話はどうした！」

あうぅ！だって、今でも下手なんだもん。仕事の後にやることもあるけど、誰とやっても結果は同じ。未だにどっちがアクセルで、どっちがブレーキかわからん。

「(SE) ベキッ！バコッ！なら、最初からお題になんか選ぶんじゃねぇ！」

は、はい…。お詫びに次のお題を申告していきます。それでご勘弁を…。

次のテーマは「ソウルキャリバー」です。

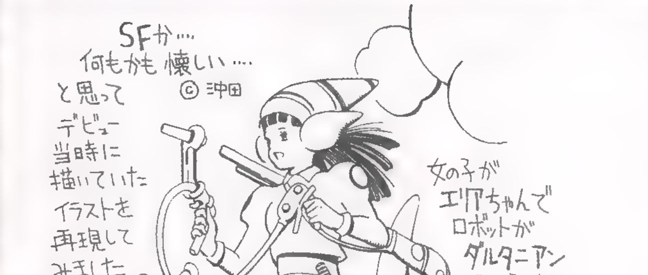


カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第4回 庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



そんなわけで今年も名古屋で開かれたSF大会に行ってきた私だ。SF大会といってもどういうものか知らない人のほうが多いと思うので、ちょこっと説明させていただくと全国のSFファンが集まって、年に一回開くお祭りみたいなもんである。

ノリとしてはコミケよりも、大学の文化祭に近いかもしれない。

主催者も参加者も筋金入りのSFファンだからして、毎年会場内は危ないネタと怪しい話のオンパレードである。もちろん真面目な企画もあるのだが、基本的には「SFファンが楽しければそれでよしッ！」という分かりやすすぎるコンセプトで貫かれているのだ。今回、僕は自分の作品に関する企画に加え「バーチャロン」関係の企画にゲストとして出席させていただきました。

企画主催者の皆さんとは初対面だったのですが、前日はたまたま名古屋で開かれていた「バーチャロン」の大会に参加したり（僕は観戦のみ。名古屋のレベルは、わしのへなちょこバルでは歯が立たない（;_;））、当日は企画に参加してくれた皆さんと熱く「バーチャロン」について語ったりとなかなか充実した大会であった（企画主催者「P☆Rude！」代表の矢野さま、お招きいただき有難う御座いました <(_ _)>）。

さて「バーチャロン」で思い出したのだが、実はSF大会には一つ重要な役割がある。

それは毎年の星雲賞を選出することである。星雲賞というのは前年に発表されたSFに関する小説や映像メディア、アートワーク等の中から、特に優れたものをSFファンの投票により選出、表彰するものであり、今年で29回目を迎えた由緒正しい賞なのだ。

ちなみに本コラムのイラストを描いてくださっている加藤洋之、後藤啓介両氏も第20回の星雲賞をアート部門で受賞されているのだ。

今書いたように星雲賞には映像メディア部門があるのだが、なぜかゲームからの受賞作は一つもない。メディア部門の受賞作は映画が多いのだが、一応他の映像作品もこのカテゴリーに含まれており、現に以前「スーパーロボット大戦」シリーズがノミネートされたことがある。しかしなぜかアーケードゲームからは受賞はもちろんノミネートされたこともないのだ。過去に「ギャラクシーフォースⅡ」「スターブレード」など受賞してもおかしくない作品もあったというのにである。

もちろん前作の「バーチャロン」もノミネートすらされなかった。個人的にこれにはなんか納得がいかない。SFファンが高齢化しておりゲームセンターに足しげく通う年代とは離れてしまった事もあるだろうが、「バーチャロン」が見せてくれた映像はまさにSF魂を揺さ振るものだったはずだ。

残念ながら「バーチャロン」はその年度の星雲賞にはノミネートすらされなかった。しかし今年、その続編「バーチャロン　オラトリオ・タングラム」が世に出た。来年こそは是非「オラトリオ・タングラム」に星雲賞を（^o^）/！

クロスマーケット

X-MARKET

アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン

みんなX-MARKETで見つかるよ!

毎号 アニメ、ゲーム等の個人情報が2000件以上掲載!

定価420円(税込)



イラスト/あかつきごもく

特集 メーカーおすすめタイトル大紹介!!

10月情報号好評発売中!!

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー可)、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム59文字。 イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ(中):ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ(中):ネーム53文字。 イラスト・写真可。 掲載料1000円
Dサイズ(大):ネーム166文字。イラスト・写真可。 掲載料3000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 10/30号
※コピー不可

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ(AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります ②ゆずります ③買います ④ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 ⑦交換 ⑧原稿執筆(します&募集) ⑨私(達)に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル 掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名 ■性別 男・女 ■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生 ■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B 150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

C A B D

■公開用氏名(10文字以内)

住所	フリガナ 〒□□□-□□□□
氏名	フリガナ
電話番号	( ) ー

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

※コピー不可

STREET FIGHTER ZERO 3

今回は2作品味わって下さい

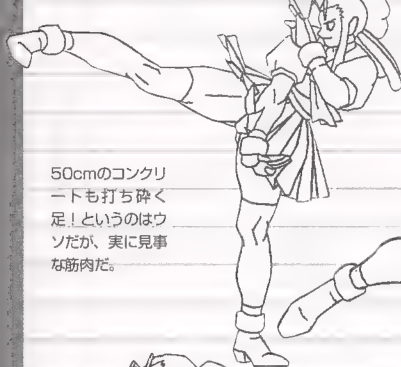
今回は異様に高密度＆盛り沢山の設定資料集。
「ＺＥＲＯ３」は、新キャラの設定原画を大放出。
そしてもう一つは…。

設定資料集
The art of Street Fighter ZERO3

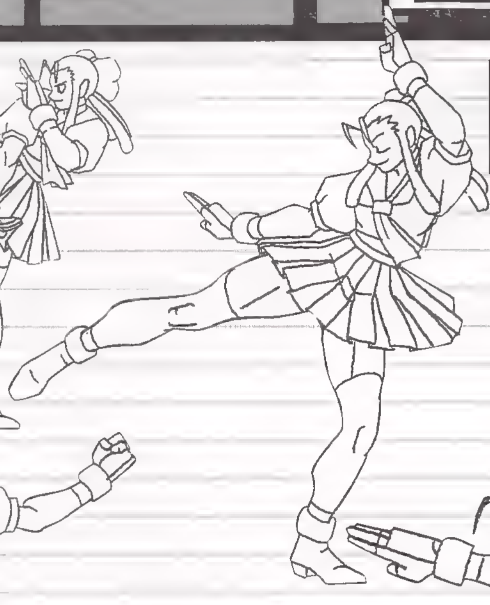
神月かりん

KARIN KANZUKI!

■通称「かりんお嬢様」。197X年9月15日生まれ。神月財閥の長・神月大厳十郎の一人娘で頭脳明晰・容姿端麗。「万事において常に勝利者であるべし」などの厳しい家訓のもと、わずか16歳にして各種武道・武芸・格闘技に精通している。同級生の「春日野さくら」にライバル心を抱き、常に執事と行動を共にする。



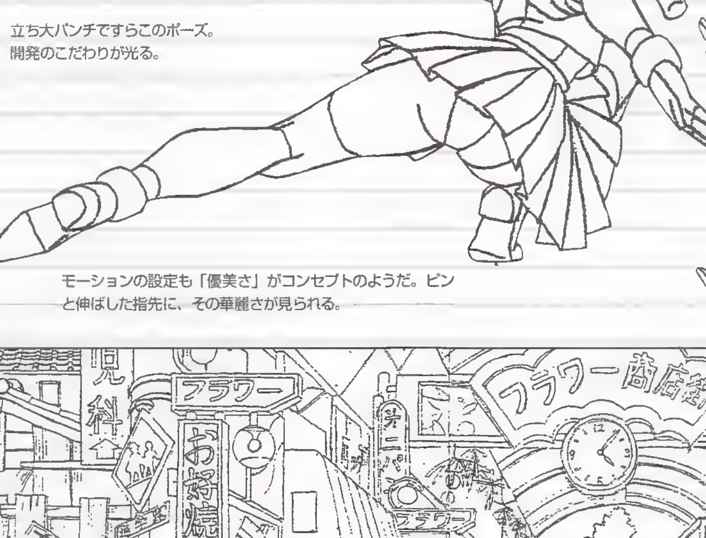
50cmのコンクリートも打ち砕く足！というのはウソだが、実に見事な筋肉だ。

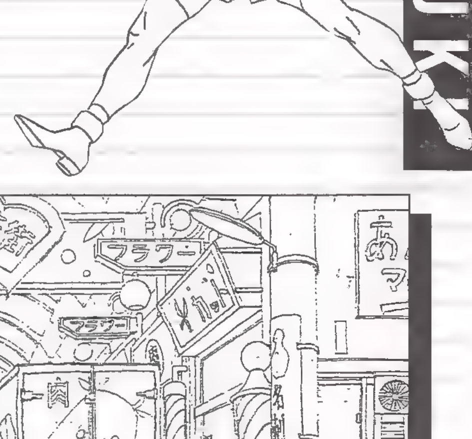


可憐な(?)かりんお嬢様。ちなみにB―83、W―57、H―85



立ち大パンチですらこのポーズ。開発のこだわりが光る。





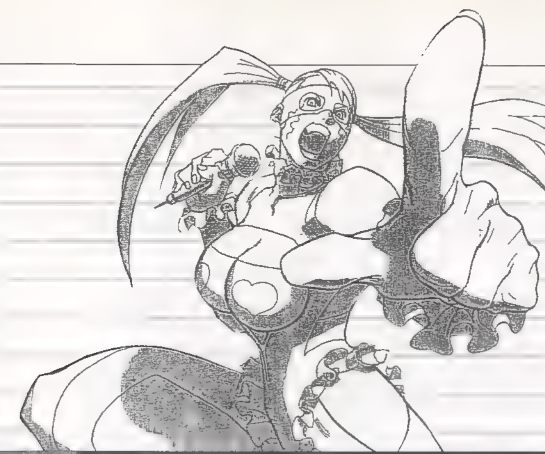
モーションの設定も「優美さ」がコンセプトのようだ。ピンと伸ばした指先に、その華麗さが見られる。

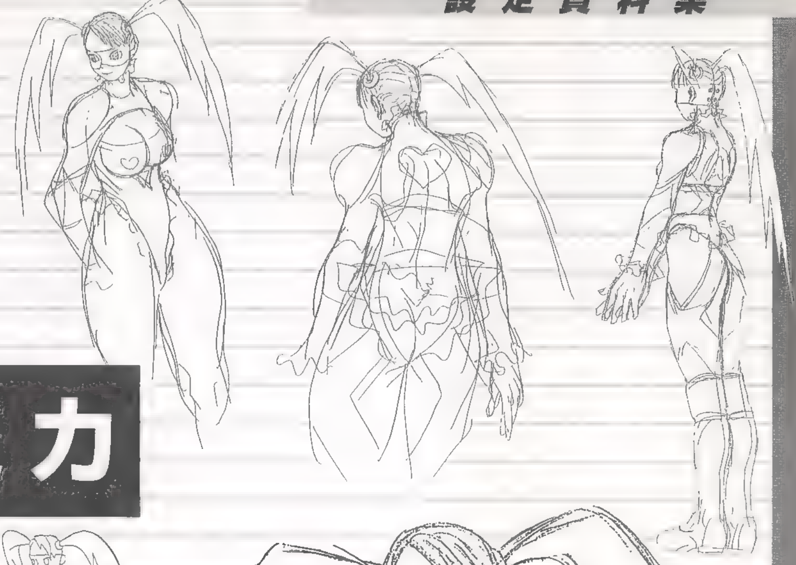
DOSUKOI-TATE-ROLL!



さくらSTAGE

かりんお嬢様のステージはさくらと同じ庶民ステージ。やはりライバルだから同じ土俵なのね。



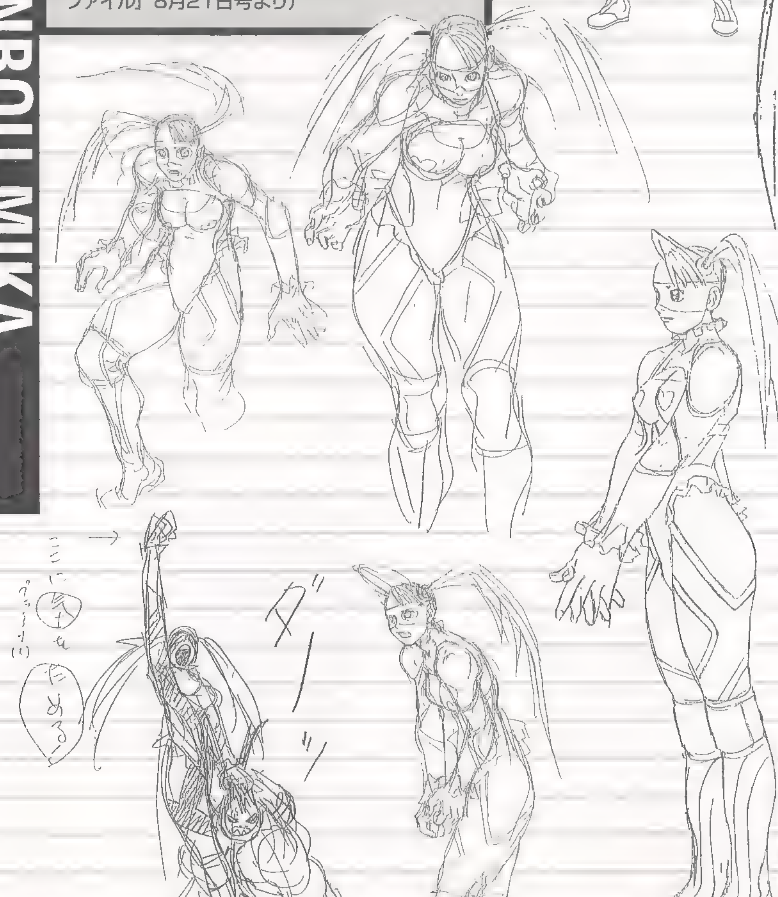


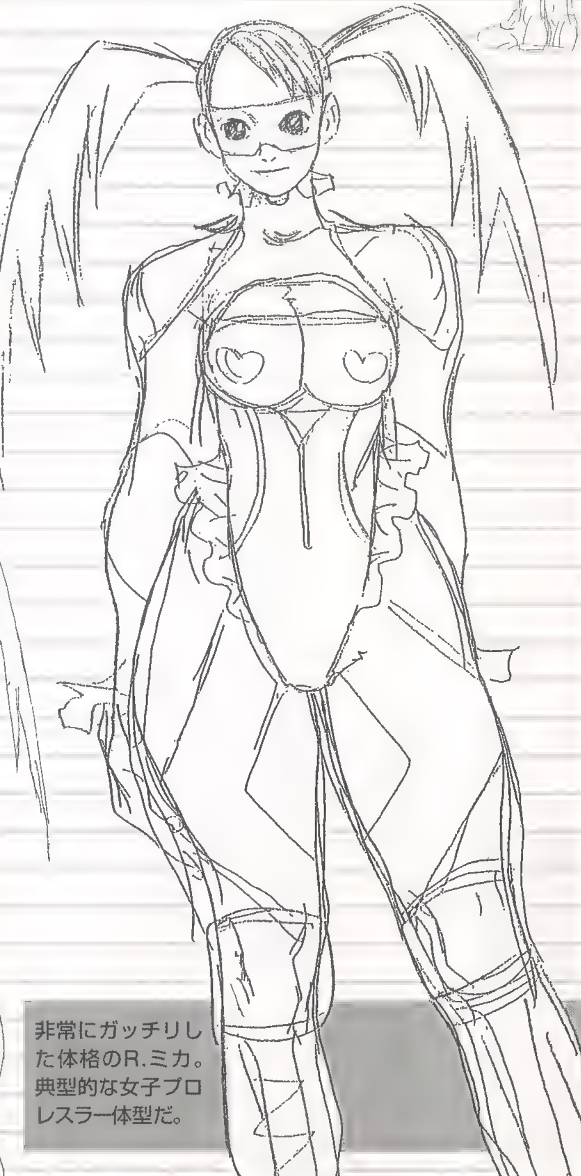
レインボーミカ

RAINBOU MIKA

■幼い頃から憧れていた「リングの星」を夢見てトレーニングを続けていたミカは、念願のプロデビューを果たす。伝説のロシアの国民的プロレスラー、「赤きサイクロン」ザンギエフと闘うために、R. ミカとなり世界中にいるストリートファイターたちに闘いを挑んでいった。
「ザンギエフさんは憧れの人。ぜひ胸を貸してほしいっス！」（臭汗ゼロスリ［カプコンシークレットファイル］8月21日号より）

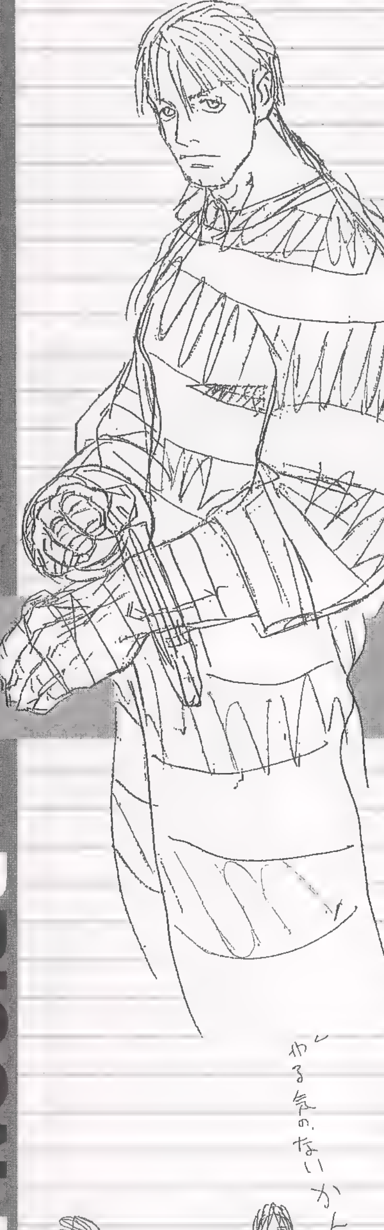




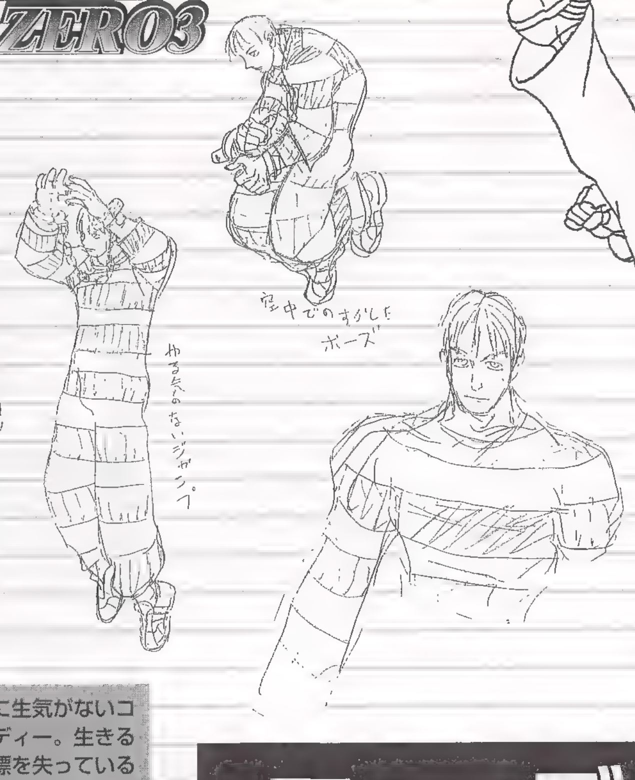


非常にガッチリした体格のR.ミカ。典型的な女子プロレスラー体型だ。

コーディー



目に生気がないコーディー。生きる目標を失っているようだ。





■かつてメトロシティを襲ったマッドギアの連中をガイ、ハガーと共に撃退したコーディー。しかし、その後の平和な生活に退屈し、ケンカを続けるうちに投獄され、ヨーロッパ留学中の恋人ジェシカとも疎遠になってしまう。それでも彼は、気分のおもむくまま牢獄を抜け出し、街をふらつき、気にいらないヤツがいればぶっとばし、気が向いたらまた牢獄に戻るという生活を繰り返しているようだ。



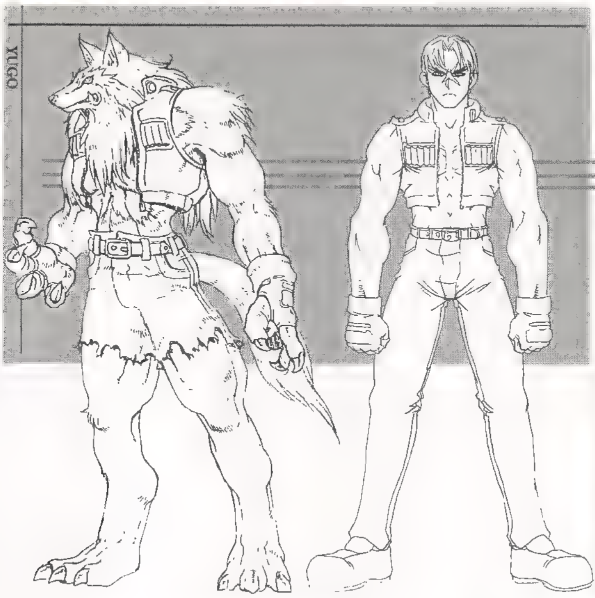


BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2

設定資料集
The art of BLOODY ROAR2

そして、けだものの国へ…

今回の2つ目のタイトルはリクエストが多かった「ブラッディロア2」。膨大な資料の中から、ほんの一部を紹介しよう。

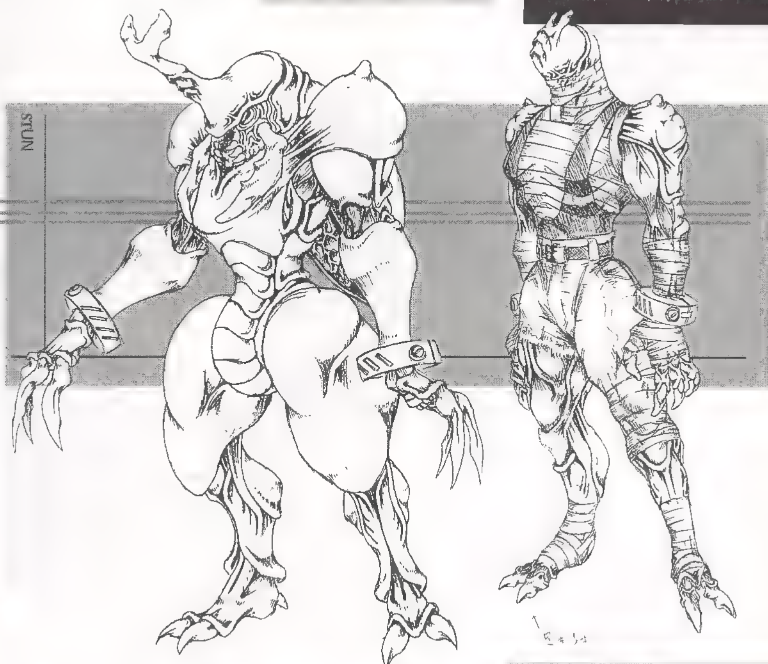


YUGO
ユーゴ

消息不明の父親の行方を捜してタイロン社の研究所に潜り込んだユーゴは、研究所の中で父親の遺体をガドウとともに発見する。研究所を破壊したユーゴは、そのガレキの中から、一人の少年を発見する。日本でその少年とともに生活を始めたユーゴだが、数年後、何者かによって少年をさらわれる。再び彼の旅が始まった…。

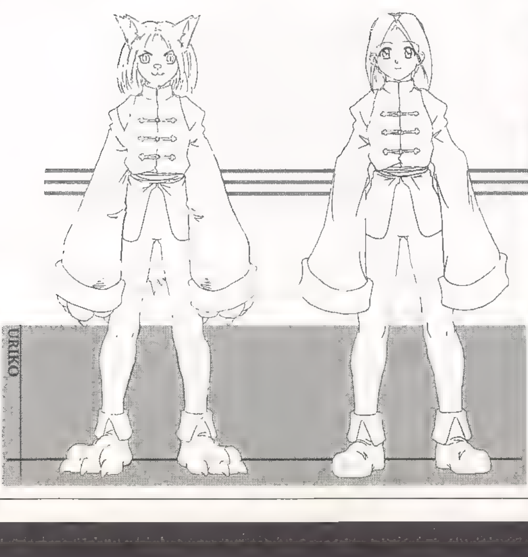
STUN
スタン

スタンは、タイロン社の研究員として、製薬の開発に関わっていた。しかしある時、彼は同僚毒島の人体実験に気付く。それを告発しようとしたスタンは逆にタイロン社につかまり、体を改造されてしまう。昆虫人間となり、外の世界で薬なしでは生きていけないスタンは、迫る死を前に、毒島に一矢報いようと決意する。



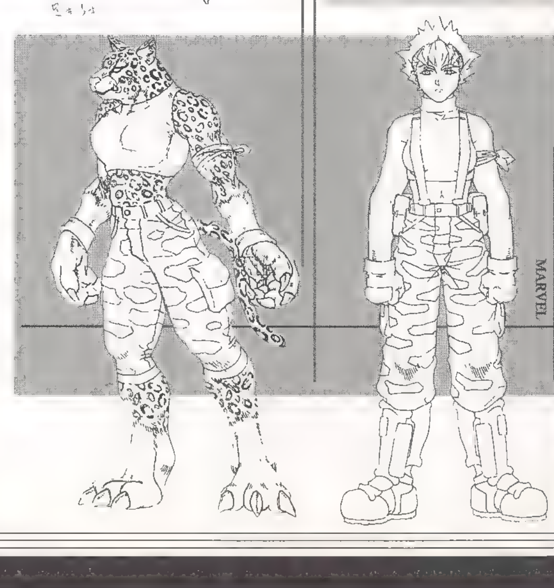
MARVEL
マーベル

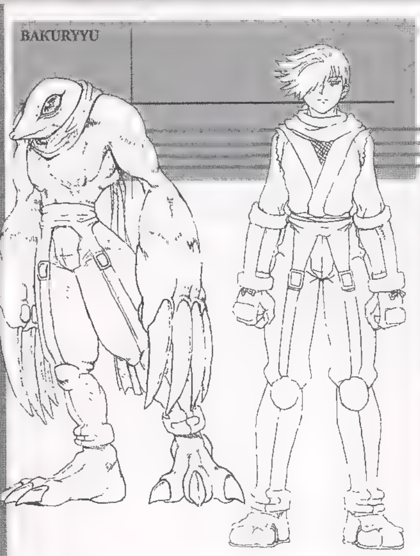
幼いころから、傭兵としての天才的な才能を見せた少女・マーベル。彼女の義理の父、ガドウも、娘の才能を見込み、傭兵として訓練を積ませた。数年後、そのガドウが、突如として行方不明となる。義父の失踪に不明瞭な点を感じた彼女は、単身、義父の行方を追う。



URIKO
ウリコ

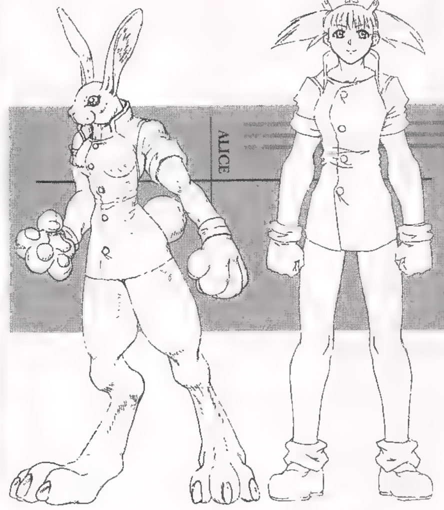
前作ではタイロン社に誘拐・洗脳され、ラスボスとして登場したウリコ。母・ミツコに助け出され、アリスと3人で暮らしていたが、獣人解放戦線リーダーと名乗るロンのそっくりの男の登場で、その平穏な生活も終わりを告げる。母・ミツコを誘拐され、ロンに拳法を学ぶため、中国へ向かう。





BAKURYU
バクリュウ

幼いころから、加東流の訓練を受けて育った少年。彼はその伝承者として「バクリュウ」の名を授けられる。忍術を伝えられた後、彼はタイロン社に引き渡され、洗脳、人体実験を受ける。そこをユーゴに救われ、数年間人間として生きられた彼。しかし、運命は再び、彼を過酷な人生へと引き込む。

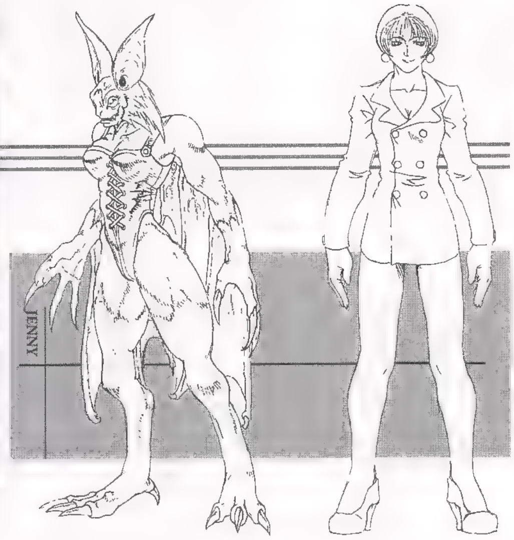


ALICE
アリス

タイロン社に洗脳される前に研究所を脱出し、同じ境遇であったウリコを彼女の母ミツコと共に救ったアリス。彼女たちと家族同様に暮らすアリスは、看護婦になっていた。ある日、彼女の勤める病院に担ぎ込まれたユーゴ。傷の手当ても受けず飛び出した彼を心配し、アリスは彼の後を追うのであった。

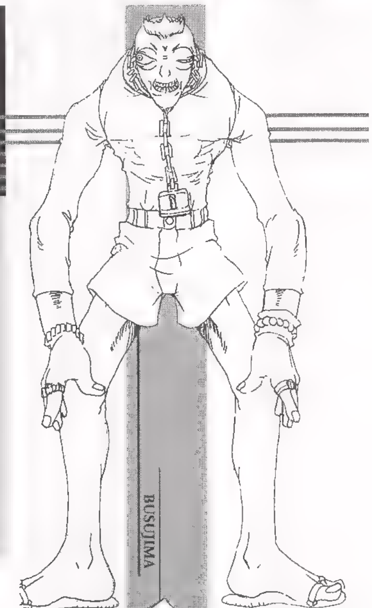
JENNY
ジェニー

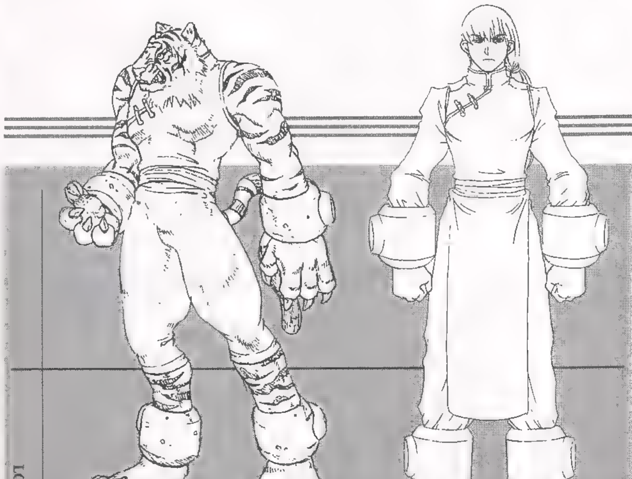
潜入工作のスペシャリストであり、世界中からの仕事の依頼が絶えない彼女は、ある日、一人の男からの依頼を受ける。彼の名はガドウ。彼の依頼は、数人の人物をある特定の場所へ導くことだった。この奇妙な依頼により、彼女はウリコ、アリスなど数人の獣人を導いてゆくこととなる。



BUSUJIMA
毒島

タイロン社の科学班のトップであり、科学者として高い評価と肩書を得ている彼、毒島は生まれもっての獣人ではなかった。しかし、実験で得られたＤＡＴＡをもとに、自分の体を爬虫類型獣人に改造してしまう。より自分の肉体を有利に改造し、他人の肉体を実験材料にする毒島。タイロン社の研究所が崩壊後、獣人解放戦線に身を投じた彼は、さらに妖しげな研究に没頭するのであった。





LONG
ロン

家族に不幸しかもたらさなかった獣化の血。これまでの自分の「暗殺者」という経歴を抹消するため、ロンは自ら中国の山奥に閉じこもってしまう。しかし、数年後彼の元を一人の少女が訪れる。母親をさらわれたウリコが、拳法をロンに習いに来たのだ。彼女に拳法を教えながら、彼は自分に人間的感情が戻ってくるのを感じるのであった。



HYPER コナミ元気ロケ通信

リポート20
リポーター：メモだまみっちろりん

先日行われたチルコポルト上尾店のフリープレイ祭、チルコポルト新宿店でのビートマニア全国大会予選をリポート!!ハイレベルな新宿店の戦いをとくと見よ！

チルコポルト上尾店 フリープレイ祭

8月に開かれた恒例のフリープレイ祭に今年も行ってきました。えっ？フリープレイ祭って何かって？なんと1500円で3階フロアの最新機種からマニア泣かせのレトロゲームまで200台のゲーム機がすべて5時間やり放題という凄いイベントのことだ。

普段は難しくてクリアできないよというゲームもいくらでもチャレンジできるし、対戦格闘ゲームも、対戦弱いという理由で乱入をためらっていた人も何回も向かっていける。まさに天国のようなイベント!!

しかもフリープレイ祭ではコスプレ大歓迎!!コスプレイヤーは1000円で入場できるとあって、約200人の来場者のうち、40人以上の人がコスプレで来てました。

さて、イベント中に行われる恒例のゲーム大会、今回は「KOF'98」。ライブモニターを2台設置して凶悪なアンプ&スピーカーで鼓膜を破る爆裂サウンド！すげー盛り上がりました。個人的には3位決定戦まで勝ち残った不知火舞ちゃん（当然コスプレ）が良かったなー……と。

今回も大盛り上がりのうちに幕を閉じたフリープレイ祭、要望が多ければ年3回、4回と増やしていきますという話。とりあえず次回は12月に予定しているそうだ。もっともっと楽しいイベントにしていきたいので、どんどんチルコポルト上尾店に来て意見をくれたら嬉しいとのこと。こんな企画が実現しちゃうユーザー体質なチルコポルトって、やっぱ凄いよね。



ゲーム大会が「K.O.F.'98」だけあってK.O.F.のコスプレは大人気！…？後方にいるのはもしやウルフウッ…。



なんと、イラストレーターの三ノ丸スコップ先生も、素敵なコスプレで参加してくださったんだよ！

チルコポルト新宿店 ビートマニア全国大会予選

ビートマニアの全国大会が開かれたのは、みんな知ってるよね？この号が出る頃には、もう決勝大会の結果が出てると思うんだけど、今回はチルコポルト新宿店で行われた地区予選の様子をリポートします。

チルコポルト新宿店の第1回予選は8月8日。これが本当に凄かった。DJたちは猛者ぞろいで、初戦の「ballade」から大接戦！みんな堅実なプレイで確実にスコアを伸ばす。果敢にボーダーボーナスに挑戦したDJ.KOWさんは成功したものの、惜しくも初戦で敗退してしまった。残念。しかし、キミのチャレンジスピリッツは他の参加者に衝撃を与えただろう。

勝ち残った8名のDJの次なる課題曲は「KONAMIX」。2回戦もほとんどDJが9万点台というハイレベルの戦いで、トップスコアをたたき出したのは、DJ.ALPHA（ちなみにスコアは9万9064点、しかも1回戦もトップ）、それを2位で追うのDJ.JAM。3回戦に進めるのは4位までなんだけど、4位のDJ.RIANと5位のDJ（mee）との点差は351点という僅差！まさにデッドヒート！ギリギリの戦い！HO～グレイトっ！

そして舞台はさらに加熱して、「DRUMN BASS」へ突入した。3回戦も、1、2位は変わらずDJ.ALPHAとDJ.JAMが勝ち抜け。

そして、4回戦、ついにこの両者が雌雄を決する時が来た。課題曲は「HARD TECNO」。双方とも気合十分で、先にDJ.JAMのプレイ。cooーなアレンジも加えて、スコアは7万7005点！う～んいい点数だ！そしてDJ.ALPHAのプレイ。無駄を省いた着実なBEATを刻む。そのとき「おぉーーっ!!」、歓声と拍手がおこった！そうです！終盤でDJ.JAMのスコアを抜いたのです！終ってみればスコアは8万1856点！もの凄いプレッシャーの中でこのスコアはグレイト!!

そして、全国大会への切符を手にした栄えある優勝者はDJ.ALPHAとなりました！なお3位はDJ.SCCLでした。

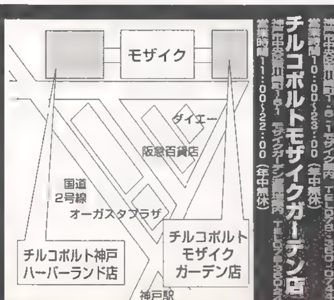
次は8月16日の第2回予選。前回とは違いリラックスムード。他店で全国大会行きを決めたDJ.JAMも応援に駆けつけ、なごやかな雰囲気の中で行われました。

しか～し！戦いは前回に負けないくらいcooー！初戦の「ballade」では、参加者のほとんどがボーダーボーナス狙い、しかも成功者続出！なかにはこんな凄腕DJもいた！その名はDJ.永ー！出番が回ってくると、持参の紙を音符表示の上部が隠れるように貼り付けた。逆ヒドゥンモードだ～～！このプレイのおかげで参加者のテンションはますますヒートアップ！そして2回戦の「DRUMN BASS」で、頭角を表してきたのがDJ.P$Y☆。アレ



参加選手のプレイにギャラリーもかたずをのんで見守っている。一体誰がサイコーのDJなのか？

元気ロケ全店MAP

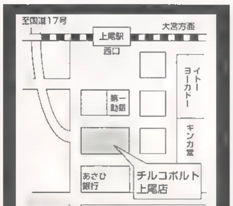


チルコポルト神戸ハーバーランド店
営業時間10:00~23:00（年中無休）

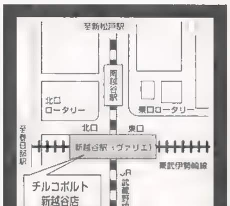
チルコポルトモザイクガーデン店
営業時間11:00~22:00（年中無休）



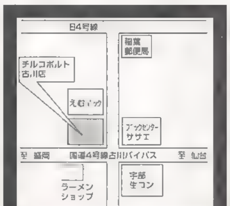
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00~24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00~23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00~23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00~24：00（年中無休）

9月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
10/10　カップル対抗ストラックアウト大会（14:00～）
・毎週水&木曜日シール機で3枚撮ったらプリクラクリスタルプレゼント

【チルコポルト茶屋町店】
10/10　祝！スプリガン映画化（意味無し）！オラタン大会（19:00～）
10/18　【速報】ロイエンタール謀反！ビートマニア大会（14:00～）
10/25　ああマイン、カイザーぁ！ZERO3大会！何回目？（19:00～）
・そして今宵もプリクラ選手権Ver.6

【チルコポルト草津店】
10/3　KOF'98大会（18:00～）
10/10　ソウルキャリバー大会（18:00～）
10/11　パニックパーク大会
10/17　バーチャロンオラトリオタングラム大会
10/18　ビートマニア大会（18:00～）
10/24　ストリートファイターZERO3大会

【チルコポルト上尾店】
10/4　ビートマニアライブ
10/10　まだまだイクぜ！ストリートファイターZERO3大会（2on2）
10/24　こっちもまだまだイクぜ!ストリートファイターⅡX大会
10/25　ストラックアウト　ポイントアタックキャンペーン

【チルコポルト和歌山店】
10/10　コナミスポーツ王選手権（15:00～）
10/18　ビートマニア大会（15:00～）
10/24　KOF'98大会（17:00～）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
10/18　ポケモンスタジアムフリーバトル大会
・毎週火曜日　ドライブ、バイクゲーム100円均一
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【チルコポルト茂原店】
10/1～31　来たかチョーさん待ってたドン。ホームラン競争！
10/10　体育の日だけにスポーツもの！
10/17　次郎君もドッキリ！「未確認飛行物体」大暴れ！
10/19～23　菊地泰央（茂原市）もビックリな内容

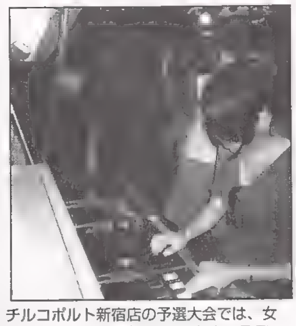
【チルコポルト高松店】
10/3　第2回ソウルキャリバー大会
10/4　KOF'98ランダムバトル大会
10/11　第5回サイキックフォース2012大会
10/18　第4回KOF'98　3menBATTLE大会
10/24　ブラッディロア2大会
10/28　第6回サイキックフォース2012大会

【チルコポルト古川店】
10/4　ビートマニア大会
10/11　KOF'98大会
10/18　ストリートファイターZERO3大会
10/24　ビートマニア大会

【チルコポルト新越谷店】
10/3　サイキックフォース2012大会
10/17　バーチャロンオラトリオタングラム大会
10/18　KOF'98大会
10/25　サイキックフォース2012大会

【チルコポルト新宿店】
10/4　バーチャストライカー2 '98オータムステージ第3節
10/10　DANCE DANCE REVVOLUTIONベストダンサー決定戦
10/11　ストリートファイターZERO3イズムトーナメント
10/17　ビートマニア3rdライブ　ベストDJ決定戦
10/18　バーチャストライカー2 '98オータムステージ第4節
10/25　ときメモぱずるだまトーナメント戦

【チルコポルト梅田店】
10/11　KOF'98大会（シングル）
・かすりに命かけるべし。ライデンファイターズJETスコアアタック
・なんで今更！？パズル系ハイスコアチャレンジ



チルコポルト新宿店の予選大会では、女性のDJもいたんだ！カメラも来てるぞ。

ンジを加えつつトップスコアを記録。しかし、残念ながらここでDJ.永一が敗退。
3回戦は「KONAMIX」、4名のDJが勝ち残ったが、その中に「ビートマニアライブinビガロ」で優勝したDJ.kaz.Sのプレイスタイルはダイナミック、かつ正確。プレイが終わりギャラリーが期待してスコアを見ると……大歓声！DJ.kaz.Sやってくれました10万点オーバー！
次にアレンジャーこと、DJ.P$Y☆の番となった。しかしDJ.kaz.Sの前に演奏した、DJ.VASHのスコアが9万8596点だったため、これを越えないと決勝戦に進めなくなってしまった。DJ.P$Y☆に自信は？と聞くと『無理無理！』と一言。『そんなこと言わずにがんばってぇ～』と声援がとぶ



この写真は、チルコポルト新宿店ビートマニア第1回全国予選大会のときの入賞者だ！

中、DJ.P$Y☆のプレイがスタートした。やはりアレンジしまくりでギャラリーを魅了……さあスコアが出た！何点だ……9万3450点！ということで決勝戦進出を決めた。DJ.VASHは1回戦では8位と滑り込みセーフ、2回戦では3位、3回戦では2位と、徐々に順位を上げてきたネバリで勝負。DJ.kaz.Sは、「DRUMN BASS」でDJ.P$Y☆にトップを譲ったものの、他の2曲はトップスコアで上がってきた強者、しかも優勝経験もあり、おまけに、彼女同伴！（チクショ～）。この戦いはどうなるのか!?課題曲は「SKA」！まず最初に、DJ.VASHがプレイ。おぉ～頑張っている！スコアはどうだ。危なげない演奏で8万2785点！

さぁDJ.kaz.Sはこの点数を越えることができるのか?うぉ～っプレイにソウルがこめられている、前にも増してダイナミックなプレイだ～！……あれ？思ったほどのびないぞ～。さてスコアはどうだ8万1504点！ということはDJ.VASHの優勝だ～！全国大会出場決定～!!よっ、ねばり職人！
そんなわけで、2回行われたチルコポルト新宿店の「ビートマニア全国大会予選」は幕を降ろしました。今大会はレベルが高い上に参加DJやギャラリーのノリも良く、プレイが終わるたび拍手喝采で進行して、なんか一体感があってサイコーでした。ビートマニアのDJならー度はNo.1といわれるハコ、チルコポルト新宿店で皿を回してみよう!!

まだまだ募集中～!!

●イラスト募集●

元ロケ通信ではみなさんのイラストを募集します。良い作品は誌上で紹介していきますので、ガンガン投稿してね（ハガキでお願いします）。テーマ　コナミやチルコポルトに関係する題材なら何でもOK
〈あて先〉　〒163-0448
東京都新宿区西新宿2-1-1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

みちるのHP更新情報

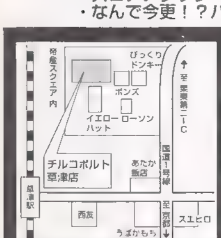
http://www.konami.co.jp/

常春の国からこんにちわ～～♥コナミ元気ロケ通信on line担当のみちる♥です！東京では秋風の吹く今日この頃、私ったらまたお休みもらって、今度は常春の島にきていま～す。え？それはどこにあるのかって？それはおしえられないわ～～～。私だけのヒ・ミ・ツ♥ってなわけで今回のＨＰ更新情報は遠いところからのお届けです。さてさて、元ロケon lineも毎週地道に更新してるんだけど、最近なんかネタ不足なのよねー。菅原祥子さんのサイングッズプレゼントが終わったら、アンケートも回答率が下がってちょっぴり寂しいしー。あっそうだ、何かいいネタがある人はao-info@konami.co.jpあてに送ってね。いいアイディア待ってるわよ。ファンレターもね。いやぁ、衛星通信でＨＰ更新情報の原稿送るのは難しいわ～。それでは無事日本に帰れたら、来月もお会いしましょ！ばはは～い。

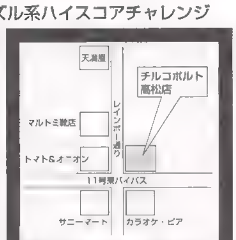
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

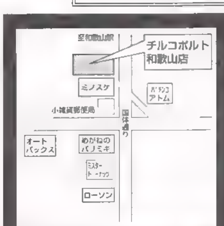
●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）



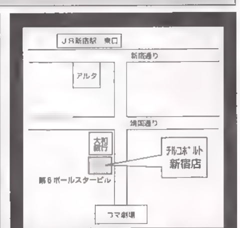
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ボールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

順風満帆!

っつ〜ことで、夏休みいっぱいでまずは第1回の集計が締め切られた。まぁファーストラップタイムみたいなものだし、これから例のニューISMでスコア前線も変わりそうだし、皆、ガンバってな！（特に女性）

カプコンなんです!

第3回

ファーストラップはELF君がゲットォ!

こにゃにゃちわー!!てなわけで、さっそくファーストラップのハイスコアを発表しよう！

まずは参加29店舗中最もいいスコアやったのは…、

ELF君（プラサカプコン横須賀店）のさくら（X-ISM）の603万8600点

それより5万点落ちで、

N.U君（メルヘンランド岸和田店）の豪鬼（X）の541万4300点が2位に登録された。

実は2位のN.U君を除くと5位以上の使用キャラはすべてさくら！しかも3位のM&H君（プラサカプコン魚津店）のZを除き、すべてISMはX。やっぱり稼ぎやすいのか、はたまた単なる偏りなのか、それは次回以降を見ていけばわかるやろ。

また、3位と4位の差は他と比べると僅差になっているので、この3位争いの今後も楽しみやな。

それから表を見るとELF君、ぼけもん（熊取）君、のりぷー君の3名は、他の店舗にもエントリーされとる。えらくガンバっとるようやな。でも、他の皆も負けたらアカンで。

ファーストラップが締め切られ、こうして発表されると新規のアタッカーが二の足を踏みそうではある。だが、そんなことはないで。前号で公開されたニューISM（?）の導入で、このハイスコアチャレンジもまだまだ開拓の余地があるで。タイトル通り、チャレンジが重要やな。挑戦者諸君、ファイトやで!!

このコーナーで、もしくはカプコンの直営店でやってほしいイベントなんかがあったら、コーナー宛にハガキを送ってや。ほなな。

エントリーネーム	店舗No.	スコア	使用キャラ	ISM
ELF	28	6038600	さくら	X
N.U	1	5414300	豪鬼	X
M&H	25	5362800	さくら	Z
ぼけもん(熊取)	5	5303400	さくら	X
ぼけもん(熊取)	24	5157400	さくら	X
ネバーギブアップH.W	7	5097900	ケン	X
ゴンタ君	3	4693900	ロレント	Z
OKU	17	4687100	さくら	X
のりぷー	27	4557500	ローズ	X
YMD土佐	19	4529200	ローズ	X
ELF	13	4525400	ガイ	X
のりぷー	21	4366200	ローズ	X
T.H	10	4301300	ロレント	Z
ECHモト	26	4235600	ザンギエフ	X
SCC-N.Y	14	4130600	ローズ	Z
ASH	18	4014900	ロレント	X
なるなる古田	12	3979100	サガット	X
K!	22	3956800	春麗	Z
D.Q	4	3953500	ロレント	Z
ヨシケン	15	3905600	豪鬼	X
NAP	16	3675600	ローズ	Z
のりぷー	29	3585200	ローズ	X
BCD	6	3507800	ロレント	Z
ケンモツANI	20	3215400	ケン	Z
LUFY	23	2697200	ミカ	X
MTK	2	2534900	サガット	Z
ゼットマン	9	2496600	ロレント	Z
YOSSY	11	2378100	ザンギエフ	Z
TRT	8	2115200	リュウ	Z

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(82)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

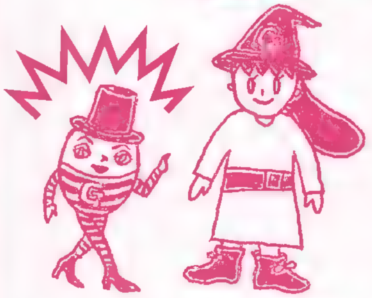
㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

セカンドラップただいま集計中!（〜10月25日）

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



☆「ストライカーズ1945Ⅱサウンドトラック」で始まったシューティングサウンドフリークシリーズではプレイヤーからのCD化リクエストを募集している。リクエストの対象はシューティングに限らず、パズル・アクションとジャンルを問わないぞ。曲が良ければアーケード以外のゲームでもありだ。なぜかアイランドが窓口なので肥えた耳を持つゲーマーからのハガキを待つ模様。

（宛先：アイランド内サントラリクエストにお願い係まで福田）

今月のいっぱつ タイムリミット35

☆三十五分。これが俺に与えられた時間だった。

今年、受験に失敗して予備校に通いだした俺はすぐに予備校の近くにゲーセンを発見した。そして、休み時間になると、毎日のようにゲームをするようになった。

親からは「1年ぐらいゲーム止めたらどうだ」と文句を言われたが、ゲームが1年もできないぐらいなら大学に行かないほうがマシだと本気に思っているので、これぱっかりあきらめてもらうしかあるまい。

4、5月頃、俺は『メタルスラッグ2』にハマっていた。練習を重ねてやっと4面をクリアできるようになった時、大きな問題にぶつかった。時間がないのだ。

予備校とゲーセンとの往復時間を考えると、ゲームのプレイ時間は三十五分しかない。これ以上長くすると次の授業に間に合わないのだ。三十五分ではどんなに急いでも5面の途中までしか行けない。

それではどうするのかと悩んだところ、別のゲーセンに前作の『メタルスラッグ』があるのを発見。少しやり込むとどうやら『2』よりもプレイ時間が短いと感じた。

「これなら時間内にクリアできるかもしれない」

そう考えた俺は、昔のメストを引っぱり出し練習に練習を重ねていった。

やりこんでいくうちに、早くするコツをつかんでいった。1面、2面は楽勝。3、4、5面も手榴弾を使ったボスの秒殺をマスターし、ほとんどやられることはなくなった。

しかし問題は6面だった。鉄橋のところが難しすぎる。ボスに秒殺パターンがない。鉄橋のところが問題で何回もゲームオーバーになってしまう。2回ボスまで行ったことがあるが、すぐにメタスラを破壊され、やられている。何回6面でゲームオーバーになったことだろうか。

7月22日。いつもどおりゲーセンにやってきた俺はすぐに『メタルスラッグ』をプレイしはじめた。楽に2面クリア。チラッと時計に目をやると残り二十六分。いいペースである。

しかし3面でアクシデント。ムチおやじに1人やられてしまったのである。アチャーと思いながらも3面クリア。残り二十三分。

4面はすんなりクリア。5面はボスにメタスラを破壊されるというハプニングがありながらも、なんとかクリア。残りは…十二分。

まだ十分に時間はある。深呼吸をし、6面。なんと鉄橋をノーミスで突破してしまった。画面は船へ移動。戦闘機のミサイルの上に乗っても死なないという意外なことを発見しながらメタスラ入手。

そして、ついにラスボスである。残り時間七分。

ボスが接近したところに頭上から雨のように手榴弾を浴びせる。だが、ラスボスのミサイル攻撃によって破壊されるメタスラ。機を脱出してすぐにミサイルにやられてしまう。

ラスト1人。ジャンプしながら手榴弾を当てていく。しかしボスはまだ死なない。下からのミサイルを避けつつ、必死に撃ち続ける。そして…ウワァーと断末魔とともに倒れるモーデン。壊れてゆくヘリ。

やった。ついに俺はクリアしたのだ。人の目も時間も気にせずエンディングに見入る俺。1人の兵士が飛ばした紙ヒコーキが自分が戦ってきた戦場をゆっくりと飛んでいく。そして…エンディングが終わりゲームオーバーの画面。

さて、急いで帰らないと授業に間に合わない。喜びをかみしめながら予備校へと戻る俺。ふと空を見上げると雲一つない青空である。

ゲームオーバーの画面で表示された1つの英文。もし周りに人がいなければ大声で叫んでいたかもしれない。代わりに心の中で思いっきり叫んでおいた。

PEACE

FOREVER!

（東京都　西本恵一君㋐）

☆俺たちはクリアまでにどれだけの代価を支払うのか。値引きはきかない、なにより今度はやり直してるヒマがない、こんな過酷なプレイ環境はそうざらにあるもんじゃねえ。だが、金と時間を費やすだけの値打ちはたしかにある。チャンスは一度きりのMISSON—三十五分の物語のために。



⬅（東京都　MINOYA君①）
Mキャリバー人気は高いぞー！　対戦もアツイし、心配せずともよし。

議論の夕べ

Ⓜ№232、Nyan君の「ダイヤグラムについてどう考える？好きで使ってたキャラでも、1位になると、強キャラだということを意識してしまい、堂々と使えない…」という投書に、いろいろな意見が届いたよ。

☆僕はあくまで参考程度に見ている。どんな強いキャラを使っても、負けるプレイヤーは負ける。逆もまたしかりだと思う。僕の場合、最終的に使うキャラは、結局のところキャラの思い入れが大きなウエイトを占めている。仮にそれが、強いキャラであってもかまわない。勝てば喜ぶし、弱いとされたキャラで負けても、言いわけをするつもりはない。最近のゲームは、最大限にバランスがとれているものがほとんどだと思っているから、負けたのは自分に原因があると思っている。

（岡山県　Richter君㉀）

☆私に言わせれば、なぜ好きなキャラを堂々と使えないのかが不思議です。負けた人間が言いわけをするということは、すでにその人は、自分の負けた原因を自分の技術の稚拙さに求めず、自分以外の要因へと逃避することによって自分を慰めている、ということにほかならないと私は考えます。だいたい、ゲーメストで発表されるダイヤグラムというものは、編集部の方が示した一つの見方でしかなく、それを唯一絶対だと信じることにも問題があるのではないでしょうか？他人から与えられた情報に左右されず、自分らしさを求めていけばよいのではと思います。

（鹿児島県　赤城山ARLさん㉂）

Ⓜなるほど。お2人とも同じ方向性の意見。でも、仲のいい友達が文句を言ってきたら、正直言って複雑な気持ちだよね。友達に問題があるのはわかってるけど、友達はなくしたくない…でも、大好きなゲームで妥協はしたくないし…。さあ、君ならどうする!?

次は、同号のにゃんこ〝サヨナラか？〟侍さんの「自分にとっては大事な思い出であったあるキャラが、別の新ゲームでイメージダウンしてしまった。メーカーにとってキャラは商品でしかないのか？」という投書についての意見。

☆私にはなつかしのキャラはいません。でも近い将来、私の大好きな八神庵さんも、なつかしのキャラになるのでしょう。私は'95から庵さんと一緒に闘ってきました。「次の夏」のために。昨年は「次の夏はないかも」という恐怖をいだきながら。今年こそ、「次の夏」はないかもしれません。ですが、いつかきっと来る再会のために、'98の夏も一緒に闘います。でも、その再会が再会でなくなるほど、彼が変わってしまっていたら…どうしよう…怖い。それでも、こんな思いをしても、私は庵さんに会えれば…それでいいです。

（北海道　八月宵寝さん㋛）

Ⓜ庵は命もかかってるからなあ…生きてるだけでいい、というファンもいるのかも。いろんな意見を待ってます！



⬆（東京都　混血BEM君②）
Ⓜいつも思うけど、この3人って家族みたいでほのぼのしてるよね。

⬇（長野県　マリモwithR.Bさん③）
☆見下ろす都会の寂しさは、その瞳の色と似て…。



愛読御礼!! 第1回 アイランド 読者&投稿者の集い リポート

昼の部は圧倒されるばかりでした

Ⓜあの日は暑かった…そして熱かった。去る8月23日、新声社ビル1階ロビーにて、このイベントが開催された。参加人数は15人と、少人数ではあったものの、集まった人のその名を聞けば「あ〜あの人!!」と言ってしまう投稿者さんたちばかりだったのだ。一番遠くからの参加者は、滋賀県、このイベントの言い出しっぺ（失礼）、大聖リース君だった。ありがたや〜。

午後2時からスタートした昼の部では、福田、M-o、そしてあのさわたりプロデューサー、アイランド担当編集の悪代官しもでんも加わって（渕健も一瞬だけ登場!-）、全員でいろんなことを話し合った。まじめなところで、議論の夕べでヒートアップしていた「ゲーセンでの女性問題」とか「初心者問題」、投稿者さんたちがどうやってネタを考えているか、などなど。編集部やアイランドへの質問コーナーもあったぞ。「今明かされる誤植誕生の秘密（?-）」は、そりゃーもう盛り上がった。福田&M-oがアイランド担当者になるまでのいきさつってのもあったなあ。

で、しもでん提供のささやかなプレゼントを手にし、みなさんなごり惜しそうに帰ってゆかれたのだった。本当は午後4時までの予定だったんだけど、終了したのは5時半！そこから外で個々に話したりする人も。楽しんでいただけたようで、よかったよかった　参加者のみなさん、お疲れさま、そしてありがとう。第2回もぜひやりたいもんですな。



➡展示された投稿ハガキを見るみんな。



➡最後に集合写真。渕健もどこかに…。

夜の部　亡者祭 〜亡者祭参加者の苦悶の叫びをピックアップじゃ〜

「ファイナルハロン二人乗り」

「テルジャクソン」

「漢気」

「ワーイ、カレーナリー！…その後は地獄だった」

「大いなる我が欲望のため、今ここに解放せんことを!!」

「ビデオ鑑賞。お題は『ブチケンさん春麗になる』以上」

その後参加者たちの行方はようとしてしれない…。

「新声社の中で刀を振り回した」

「パンツ一丁で電柱」

「路上で寝たり」

「おまわりさんに追われて」

「鼻からカレー」

「オラタン二人羽織」

「みんな若いねえ…もう歳かな」

「りゅん♥という言葉の魔力が私を狂わせ…」



➡亡者祭名物「裸列車で拷」の図。警官を召喚できる。



←（カトルオックス島　一等粛正官　裕木康隆君④）
☆ホテル二〇一岡部のゲームコーナーにてロックマン2発見しました。

マーヴルVS.カプコン設定資料（本誌No.232に掲載）でロールの解説に『ロックマンDASHなどで活躍』とあるが「ロックマン」の世界と「ロックマンDASH」の世界は違うので「MVS.C」の「ロール」と「DASH」の「ロール・キャスケット」は別人である。よってあの説明は間違っている…けどもしカプコンさんの説明だったらどうしよう（汗）。
（新潟県　芹沢瑛次君㋙）

緊急発表!! 禁断の現象!

☆ストZERO2のCPU「せまりくるザンギ（ただのせまってくるザンギエフ）」に続き第2弾!!その名も「空飛ぶザンギ」!!

出し方は、まずジャンプの最高点で相手に攻撃されふっとび、画面の上に出るようにして、空中受け身をしてから「フライングボディプレス」!!すると、ピーターパンになったかのような高さからザンギが降ってくる!!お、怖ろしい技だ…。
（埼玉県　君太郎君㋔）
編ロシアのピーターパン健在なり（ゲームが違う）。

☆ゲーセンでシルバーガンやり終わった帰り道、止まっている車に体をカスらせたくなるのって…ひょっとして…ボク…僕だけでしょーか?（同ネタ多数を願いつつ今日もカスリの旅に出る…のって、ひょっとしてボクだけ?）
（岩手県　カスリ大魔王君㋕）
編テトリス中毒症状と似ている、似てるかあ?このハガキに精神感応したカスラー様は岩手へお越しになって。

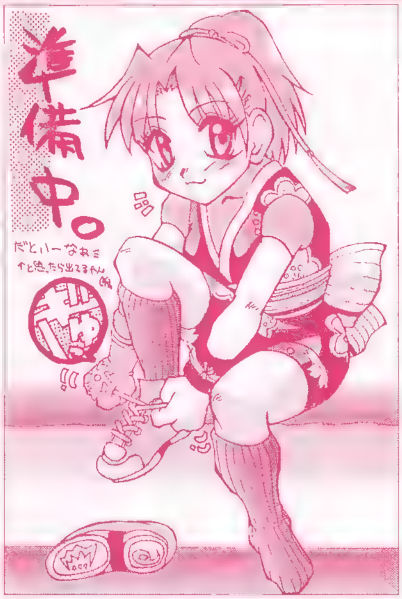
☆投稿したーい。でも就職試験勉強中だし…でもいつのまにか描いてるし…でも絵に時間かけないし…でも（つづく）
（茨城県　皆良要さん㋖）
編文中に『でも』が4つも…苦悩の様が伝わります　投稿は戦い、文武両道ということで頑張ってください。

☆マジ頼むぜ!
「ゲーメスト分裂案」
α：格ゲー刊
β：シューティング・アクション・レース他刊

今や爆発寸前なメスト掲載量。αは今まで通りでいいが、βは月刊になっても、いや!隔月刊になってもいいから出してほしいゾ。

それがダメなら今までの攻略してきたゲーム（格ゲー以外）を2・3コ集めて攻略強化・資料付き・イラスト付きのムックで出せません?
（神奈川県　スコルピうす保有者君㋗）
編本誌分裂案はムリだと思うけど、増刊という形では各ゲー以外特集本はできるかもしれない。昔は「最新格闘ムック」など出していたものね。

☆納豆にも賞味期限があるが、いつの時点で腐るか定かではない。
P.S.ゲーメストにも賞味期限はあるのかー!
（埼玉県　コケコーラ君㋘）
編なんで怒口調?米櫃の中に渋柿を1、5日入れておくと甘くなって長持ちする。



←（大阪府　そきめれさん⑤）
Mファン急増!孫悟空みたいな感じも目を引いたね。



←（埼玉県　夏いちごさん⑥）
編第1回マロン争奪選手権があったら絶対参戦!そんな気がなくもない

サイキックアイランド電波文集

☆ゲーセンの常連さんたちで「T-LT金沢サイキッカー部隊」結成。構成は男3人女2人の5人でちょーどいいため、サイキックレッド・ピンク、ホワイトなどという呼称が各自に与えられました（笑）。

さあ行けサイキッカー部隊!悪のロケット団を倒すのだ!
（石川県　楠碧いずみさん㋝）
編ゲーメスト杯で神保町サイキッカー部隊と交戦!…なんてあったらドラマティカ。

☆「PF2012」レジーナのヴェスタルヘブンという技…（初めて見た時は驚きましたが）、男性ゲーマーの方なら一度はお願いしたい。なんて思われるんのでしょうか?
（東京都　あかつき和泉さん㋛）
編「幸せ投げ」ね、どーなんですかMio君?
M割と好きだぜ。ウピ。
編アイランドでは「アヤツの腿でデスりたい!」を募集中。膝まくらの上でも何でもいいーから送れ、君の理想臨終風景

☆サイキックムック読みました。各キャラのセリフが載ってないのがちょっと残念でした。スピーカー部分に耳押しつけてみてもわけわからんセリフが多いんです（キース回避バリア時のセリフが「肉球」にしか聞こえない…）。

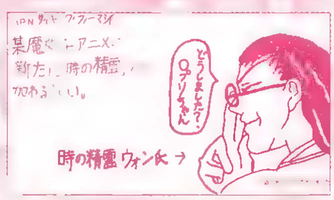
あと、発生・持続・硬化のフレームデータがとても役立ちました。でも、前のムックのように棒状にしてもらったほうがわかりやすかったな。

最後に、各能力技の解説ページの写真のことで一言。相手のやられ役のキャラが刹那で統一されているのには、なにかきまりのようなものがあったんでしょうか（笑）。

「生まれる世を間違えたのであろう…」

意外と確信をついていると思う玄信さんのセリフ。
（東京都　近藤妃登美さん㋜）
☆ムックアンケートより拝借。

そしてついにきたかこの質問…刹那がボコられ役なのはひとえに「ザ・ダークネス」のせい。画面が暗転するため他サイキッカーの超能力技の見栄えがよいのである。ガデスに「ザ・ダークネス」があればオールガデスだったそうだ。

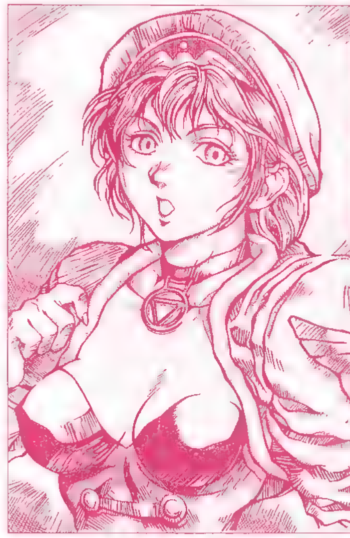


↑それじゃ水の魔法はカルロ兄さんか!⑦

☆ウォンの「悠久の誘い」の声が「カモン!私の世界」と聞こえるのは私だけでしょうか?
（福井県　宇佐美智史君㋝）
編静かなところだと「誘おう、私の世界へ!」と聞こえるが…時を止めてゆっくり聞いてみたい。

のんきな日常

♨№232の海神さんの記事を拝読して一言。
　私は美形好みのエミリオ使いですが、やっぱりエミリオの顔にシェービングウォールは、ファンにとってはきめられたくない技の一つですね。でも、何度もガリガリやられています。なのでガデスキライっす(泣)。とりあえずうまくなって、シーカーレイ往復ビンタで、ガデスをお手玉のようにして遊ばせたい今日この頃です。そうしてまた、100円玉が湯水のように消えていく毎日。ああ、こうしてさらにサイキッカー貧乏になってゆく…早く家庭用に移植してほしいと思っているのは私だけではないはず!?
(千葉県　如月岬君(そ))
Ⓜ来た来た、エミリオファンの反撃!!エミリオVSガデス、一部でヒートアップ!!か?


➡(栃木県　ボールペンバカ一代君⑧)
Ⓜ絵は画村じゃないぞシリーズ第2弾!線の強弱も、1本のペンで…脱帽。

♨私「あのさー、№232のアイランド見た?うん…あの海神碧矢さんの…いや、氏の投稿内容についてではなくて。あたしもシェービングのときそう思ってるし。あのよ、Mさんのコメントがよ。…やっぱエミファンってどこでも怖いのね…なんかさー○○さんとか×××の人とかさぁ…。あたしみたいなマトモなエミLoveっ子も誤解されんのかにゃー…なんて」
友人「ゲーセンで画面指差しつつ『このエミの上着のふくらみは、まさしく女の乳!!ゆえにエミたんは女の子!!』とか叫ぶお主の、どこがマトモだ。」
　何を言うか!彼女は事情があって、やむをえず男のなりをしてるだけだ!!エミたんは…エミたんはな!(略)
(青森県　酒井哲也ファンクラブ会長さん(た))
Ⓜ「どこでも怖い」って…やっぱり一部じゃなかったのか～!!そしてあんたも十分怖い!!何ゆえエミリオが女の子か。


⬆(埼玉県　高橋靖典君⑨)
Ⓜ今年もキュートさ全開のアテナ。ほかのヤツにとられちゃうぞ、ケンスウ!

♨昨日の夜、サガットに告白されました。夢の中で。まんざらでもなかった自分が、一番怖かった。
(福岡県　にーぶー君(ち))
Ⓜまあ…人柄も実力もすばらしいお人だから…ねえ…。はっ、でもなんで君が告白されてんの!?もしかして、君もスゴいヤツなのか!?

♨レイディアントシルバーガン、2BのボスGOLETS赤。こいつが通路を曲がるときの動き、どこかで見覚えが…。
　た、武田鉄矢!?(ロンゲ時代の)このことに気づいて以来、心の中で「なんですかぁ～」と言ってみたり、「いばぼ～きこえどぅ～あど～おふくどど～こえ～」と歌ったり、そりゃーもう楽しい毎日です。
(東京都　世界三大パピコ君(つ))
Ⓜ(笑)。あー、ハイハイ、髪を耳にかけたりするときの、首の振り方に似てるわけね。私もどっかで見たな～と思ってたんだけど、これだった…のか～!?

エロス村

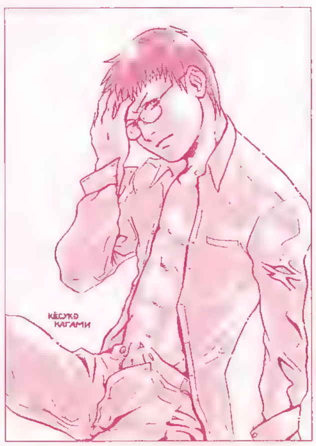
女の子向けスペシャル

Ⓜお待たせ～!!前々号で募集した、女の子向けエロス村の開村ですわ♥いやーもう、来るわ来るわ、男性からも来たっちゅーから驚いたじゃないの!あんたも好きねえ。つーわけで、いってみよー!!

☆この私が女性ゲーマーにおすすめするゲーム、それは「ファイティング武術2nd」である。まずはインパクトの点で、ヒビキの兄貴だろう。と言っても、もちろんダンのことではない。沖縄空手の使い手、響渉のことである。彼の売りは、何と言ってもKボタンカラーの赤フンだろう。あのユリアンや"ダイナマイト"ジン・サオトメでさえも、赤フンに踏み込んではいなかった。おそらく歴代のコナミキャラ(人間に限る)の中でも一番の露出度だろう。COBRA基板で表現された肉体美を、存分に堪能してほしい。
　それでも兄貴はちょっと…という方には、オーソドックスに鳳刹那をおすすめする。彼のコスチュームのうち、GボタンとPボタンは肩が露出しているので、少しは満足できるだろう。また、体の線がはっきりと出ていることもあり、某サイキッカーよりもセクシー度は数段上と言える。
　聴覚効果を重視したいという人には、スコーピオンもおすすめ。彼の場合は、断末魔(KOされたときのボイス)の悶絶ぶりが決め手となった。特に投げ絶招技フィニッシュならば、悶絶度が格段にアップすることはまちがいない。
　あとはゲテモノ食いになりそうな気がするので、このへんでパス。この3人ならば、暴走の限りをつくした「バトルトライスト」の二大ヒロインにも十分に対抗できる。これに関する女性側の意見も聞きたいので、興味のわいた方は投稿してほしい。
(福岡県　LieberKONAMI君(て))
Ⓜ赤フンが決め手になるかは疑問だけど、ナイスバディ+体の線が出る服ってのは、男女問わずセクシーよねん♥



⬆(不夜城　ゲイリー稲葉さん⑩)
Ⓜセクシーな背中もいいんだが…あの…(汗)。セクシー男はノーパン基本?

⬇(青森県　黒川春姫さん⑪)
Ⓜさて、あなたはこの恭ちゃんのどこに、最初に目がいきましたか?




⬆(宮城県　カルロの愛人さん⑫)
Ⓜカルロの足が♥っていうハガキはほかにもあったけど、コッ、これは…。

☆エロス村女の子向け大会!?逃げろエミリオ!!!
(宮城県　おやかた君(と))
Ⓜってマジで逃げおおせた!!エミリオ関係は1通も来なかったからアンビリーバボ～。

暴満館
~The House of Full Violence~



絶対のカリスマDIO使いてぇ!! ダメならアヴドゥル(共通点ナシ)

☆学校に着くなり、3人の濃ゆい友人たちに取り囲まれた。この、どこからともなくドドドとかゴゴゴとかSEが入りそうなメンツはJOJOフリークに他なるまい。
Z「ん、どしたん?」
A「…これ読め」
言ってAが差し出したのは、少年ジャンプの増刊号。
Z「なんだよ、JOJOの読み切り編でもあるんか?」
A「いいから読め、最初から」
へいへいっと表紙をめくると新作ゲーム紹介ページが目に入った。…って丞太郎、花京院…ポルナレフ…まさか!?
『JOJOの奇妙な冒険が格ゲーに!!』
Z「ギャース!!」
いやー、ついに出るか!ゲームとJOJOファンである俺にはダブルインパクト。前に、スタンド格ゲー出ないかな?と投稿したのが載ったんだが、ありゃ例の予言書スタンドの啓示に違いない。あの時すでにJOJOゲーム化は決まっていたんだねボインゴ!でも君は格ゲーに向かないよ。
スタンド使いはスタンド使い同士ひかれあう…この原理に従ってウチの学校は編成されたとかいう話を聞くが、前からスタンド格ゲーについては色々と話し合ったもんだ。あの独特な画調はどうすればいいだろうか?技は?そして、スタンドの雰囲気をいかに表現するのか?そのほか効果音、キャラバランスなどを考えると、(高水準での)ゲーム化の可能性は低いという結論になっていた。
しかし、そんな素人の思惑を見事にひっくり返してくれたなCAPCOM!あの絵のタッチはJOJO感バッチリだし、相当オモシロイ作品になると期待します。
発売は冬だそうで。去年の冬はジャスティス学園がリリースされたけど、あれに負けないくらいの熱いゲームになってほしい。じゃないと、全世界から未知のドスタン使いが強襲するぞ、CAPCOM!
最後に、JOJOが格ゲー界に参入することによる変化などの憶測。
1. メストの表紙イラストがJOJOになり、一見して何の本やらさっぱりわからない。
2. これでアイランドに堂々とスタンドネタを使える(今までもそーですが)。
3. じつは一作目から第3部。
4. JOJOを知らない人にはちょっと説明がいるのでゲーセンにJOJOの単行本ひとそろえと全体相関図が登場。うまくいけば㋘屋にも…。
5. さりげなく大学入試直前。
6. ネタ切れ気味の『CAPCOM VS.~』シリーズに一筋の光が。でも不用意にクロスオーバーさせると、リュウやケンは「スタンド出せないけど見える」浩一君的存在になってしまう。素質十分。
7. 出回りが心配。
8. 隠しキャラでホリィさんがほしい。
(福岡県 俺のスタンドは近距離パワー型・ZAX君㊥)
㊒イエローテンパランス出せーい!!必殺技ボイスは「ザリガニ食ってパワーアップッ!ブヂュブヂュルつぶして!」

『日常生活にガードゲージ?』

☆みなが体験する学校生活の中で一度は必ず(?)体験する「浣腸」。これを事前に防ぐため人々は日夜臀部の筋肉を入れている。
しかし、あくまで人はみな人。七年殺しを乱打されれば我慢にも限界がある。
そして、その我慢(いわゆるガードゲージ)が解けた時(ガードクラッシュ)、人は一生の内5本の指に入るかもしれないくらいの激痛と腹痛に苦しむこととなる。
補足:デブはタフな脂肪のおかげでガードゲージがかなり多い。
(千葉県 瞬獄殺→小沼充君㊧)
㊒浣腸という技はモーションからして浮かせる性質を持ってそうだ。浮かせてからの空中七年殺しを狙いたい。浮かされた側は受け身を忘れるな。

☆アリカの新作「ファイティングレイヤー」はスゴイ!どこがスゴイのかと言うと、キャラクターが「濃い」!!
キレまくった姉ちゃんやら反則レスラーやら、極めつきはキノコを武器にする人とは思えんヤツが登場するのだ!これだけの猛者と渡り合えるのは、もはや彼しかいないだろう。
そう、「3D格闘ツクール」にゲスト参戦した男、「スカロマニア」!!あの濃すぎるヤツラとタメはれる唯一の男!当たりっすかね?三原のいっちゃん!
(京都府 j-s君㊥)
㊒アリカの広告漫画でもキャラクターの濃すぎ具合しか取り上げてなかったしなあ。

☆ゲーメストリニューアルおめでとうございます。で、いつでしょうか?アイランドにポリ吉君がカムバックするのは?
(茨城県 ミサイル大名君㊣)
㊒ヤツは私が手を下したので、もういないよ。デュハハ。墓ぐらいたててやるか。

☆「快楽天」より「キャンディータイム」のほうが私は好き。投稿載っているのでたまには見てください。
(山形県 OZ君㊥)
☆は、はい(事によってはホットギミックキャンディータイムやホットギミック男爵になったのだろうか?)。

☆想像してください。サイキックフォースにダルシムがいたら。
(福島県 ZAK君㊤)
㊒マスターオブヨギ[yogi]ヨギ、ヨガの行者



← (東京都 しろくろさん⑬)
☆最後の菌獣閣より現れる。



← (広島県 タカアシ君⑭)
☆君キミィ、宛先が「シーモネーターズ」係となってるのはなんだい?



→ (大阪府 "D" SYSTEM君⑮)
☆あつかい悪いな…今年も。

ゴゴゴゴゴ 大放談 格闘ジョジョはこうなる!!

ジョジョが格ゲーになっても出場できないと思うスタンド使いトップ10

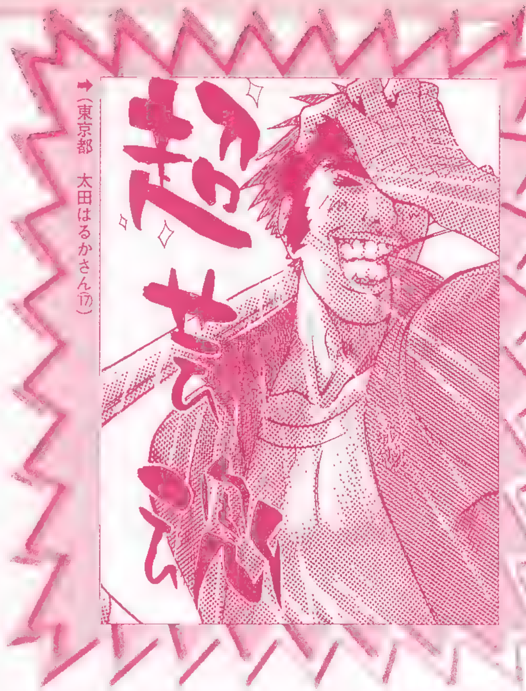
書物の神トト …戦えない。
ヌケサク ………弱すぎる。
クヌム神 ………戦闘能力なし。
オシリス神 ……魂を奪うヒマなし。
運命の車輪 ……画面いっぱいになる。
死神13 ………スタンド同士では不利。
太陽 ……………本体はどこへ隠れれば…?
ケニー・G ……4コマしか出番がなかった
女帝 ……………誰の腕にとりつけば…?
恋人 ……………小さすぎ。
(埼玉県 小田切ドングリ君㋩)

ジョジョがついにアーケードゲームになりますか…。まあ中ボスはヴァニラ・アイスでラスボスはDIO…わかりきったことですけどね。
いやまて、じつは中ボスはダービー(弟)で、ここだけ**レースゲーム(or野球)**になるとか。オインゴ・ボインゴもでてきてほしいなあ。
(愛知県 清島白向君㊨)

⬇（北海道　竹野内河月さん㉞）
編東のあつかいが悪げなのはウチだけなのか？と思い他誌を見ると…な、なぜだァー!!



➡（東京都　太田はるかさん⑰）



➡（神奈川県　内藤英夫君16）
☆団らんガードブレイク。





⬆（東京都　ちん太君⑱）
編アイランド読者ってこの３択しか許されないの？トホホ。

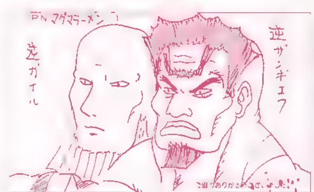


⬆（新潟県　しゅうさん㉑）
編ランドメーカーの踊燕君である。笛といえばケーナ。



⬆（東京都　MK−Ⅲ君⑳）
☆墓石いらずで石屋の商売あがったり。

魁!!人喰いゴングショー



⬆題：反転⑲

一発ネタ募集!!

夏休みだよ 妖虫集合！
イカスゲーセン日記

滋賀県B組　4TN−四天王FAL君へ

☆夏休み。今年も来てしまった。我々とやつらとの戦いが…。これは、滋賀県のあるゲームセンターで繰り広げられた店員とエイリアンとの死闘である。

エイリアン。コードネームG。世間一般には『ゴキブリ』と呼ばれる生命体である。

我々店員は去年よりお客の安全と店内の衛生のため、やつらと戦い続けたのであった。もともとは飲食店だったためゴキブリがいたのはうなずけるが、そいつらは**基板の放出熱のおかげで冬場も快適に過ごしていたのだ。**

そしてやつらが我々と対峙するのは大抵湿度の高い梅雨にかけて。我々は優れた対抗策もなく、新聞紙筒型打撃兵器・ライトセーバーで応戦するしかなかった。お客の落としたフライドポテトに群がり、我々をあざ笑うかのように意気盛んなエイリアン。

その後、体長30㎝ものゲジゲジや、体長15㎝のクモなども発生。

『こいつら、たらふくゴキブリ食っとったんやろな』

それでもエイリアンが絶滅する気配もなく、我々はただ手をこまねいているしかなかった。

ところが我々にも勝機が見えてきた。遠距離型ガス兵器・拡散メガスプレーの導入、家屋型強力地雷・アタッカーの配置により、やつらに壊滅的なダメージを与え、現在は休戦中。

「店員さん、そこ、ゴキブリ」

「どこですか！」

バッツン。

ライトーセーバーにより、敵を撃破した私でしたが、やつらの骸を見つめるうち、とてつもない罪悪感が体を襲ったのでした。

「隊長、我々のしたことは正かったのでしょうか。彼らとの共存は…」

「おまえの気持ちはわからんでもない。しかし我々は店員だ。やつらの存在はここには不適当なのだよ。我々も彼らと同じく生きねばならないのだから」

そんなこんなで過ぎる毎日。まあ、何とかやっていけそう…かな？

追伸・ゴキブリって、段ボール食べるんですね。

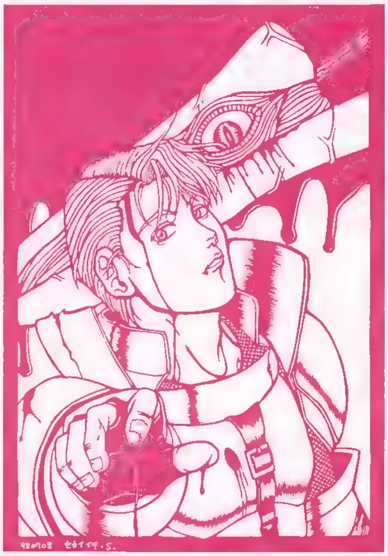
編おっ、なんか漂流教室みたいですね。昨今の家屋型強力地雷は訓練すれば5秒で組立可能でオススメ、これからも掃討作戦に励んでください。工作で自動追尾型ナコルル斬虫人形1／144を作るが吉。

たいへんよく狩れました

ちょいと注目

Mアイランドに文章やイラストを投稿したいけど、どういうかたちで送ればいいの？あて先は？というそんな君、次号予告のページを見てくれ！あて先はもちろん、投稿するときの注意も詳しく載ってるよ。

今号のトリ絵



⬆（東京都　娑薫世界一さん㉗）
M内藤さんですか。ベルト部分と、髪の流れの細かい描写がすごい！



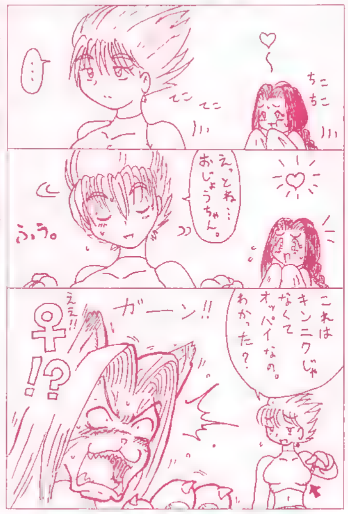
➡（千葉県　残九郎君㉔）
Mおちゃめないおりんは、暴走好きなお年頃♥



➡（千葉県　S.N.O君㉓）
Mドクさんにザブトン2枚やっとくれ！



➡（東京都　ファンクラブ斬り込み隊長戯夢君㉖）
Mアレは某デザイナー（女性）さん作！ステキなセンスだわ。



➡（東京都　素敵☆凡人君㉕）
Mまるくてボヨボヨの筋肉かも。

こんな症状ヤバ気

○新声社の本はメストしか知らない。
○今朝の記憶がない。
○AM8時、寝ていたハズなのに、バイトの上司が私を見かける。
○夏休み中、行った所がゲーセンと古本屋しかない。
○昼飯がスニッ●ーズ。
○プリティーセーラー18禁がやりたいがどこにもない。
○忍者くん阿修羅の章もない。

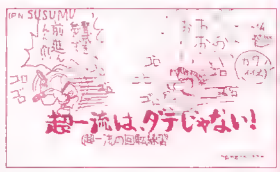
（愛知県　LOW君⑥）

Mじゃ、じゃあ、6ボタンのゲームやってるときに、ビートマニアの練習するのもヤバ気かなあ??

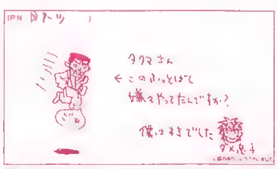
秋の夜長にネタ探し つっこみ三昧



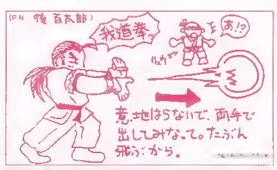
M昼飯代は、真吾がいるからOKだけど。㉛



MN●VA講師陣なみの厳しい訓練。㉘



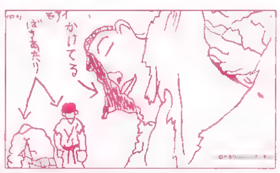
Mこれで吹っとんでたっていうのも謎。㉜



M大きくなるだけだったりしない？㉙



Mファンクラブ作っとく？㉝



Mみんなもはやドラ●ンボールキャラ。㉚

☞マルゲ屋のスタンプのバーン、顔の約2倍の面積を髪が占めている。よって、縦では入らなかったらしく、斜めに収まっている。制作者サイドの苦悩がにじみでるようだ。

（千葉県　錦さん⑱）

M意地でも全部入れたところに、職人の心意気を感じるっつー。

☞DOA＋＋は、デッドオアアライブ・プラスプラスでは読みにくいので「プラプラ」と読んでみては。いや、いっそのこと「プルプル」のほうが、ゲームに合っているかな。

（茨城県　吉田和由君⑯）

M「プルプル」どころか「ボヨ～ンボヨ～ン」なんだけどね。

☞編集部には何日泊まるんですか？

（静岡県　SUPER地方人君㉗）

M原稿が終わるまで永遠に…というのはウソで、ライターによりいろいろですう。

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。

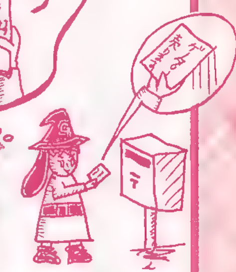
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。

●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③

ご商談の場





お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜!! 投稿はこちらまでよろしくね！

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド各係

担当より

唐突ですが、ただいま「ご商談の場」は非常に危機的状況に置かれています。

全然ハガキが来ません!!

その分、掲載確率は上がっているわけで、ハガキを出すなら今がチャンス!! いっぱいハガキ送ってください。

できればこのコーナーもリニューアルしていきたいので、ご商談の場を盛り上げるようなナイスな企画（ライター版ご商談をつくれ、など）を思い付いたら、ついでに送ってください。



買います

●オールカプコンワールド98のSPカードやノーマルカードを買います。またはこちらのカードと交換してください。まずは譲ってくれるカードのナンバーを書いて連絡ください。③
（〒890-0014 鹿児島県鹿児島市草牟田1-25-56 砂川詳雲）

●昨年のオールカプコンワールドのSPカード以外のカードを全種類買います。希望価格を書いたリストを送ってください。③
（〒183-0012 東京都府中市押立2-11-28 今井和義）

●3DO版スーチーパイスペシャルを定価で、同ドラえもん友情伝説を適価で買います。送料こちら持ち。美品希望。まずはW葉書か80円切手同封で連絡ください。③
（〒740-0031 山口県岩国市門前町4-1-5 坂本一馬）

●ザ・ベストゲームを買います。保存状態と送料込みの希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒273-0112 千葉県鎌ヶ谷市東中沢4-5-26 アネックスA-201 西出尚矢）

●KOF97や月華の剣士の攻略が載っているゲーメスト本誌、KOF97のビデオやムックなどを買います。できれば80円切手同封でリストを送ってください。②
（〒311-1246 茨城県ひたちなか市相金町6-10 宮内麻希）

売ります

●KOFワールドカレンダー98（美品）を4名に売ります。またはネオジオギャルズポスター「ナコルル」と交換してください。希望価格または交換希望を明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒780-8061 高知県高知市朝倉甲610-2-A-4 三好裕）

●鉄拳3とバーチャロンの特大ポップを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒920-1302 石川県金沢市末町7-35-8 水野剛樹）

●サイキックフォース2012の業務用特大ポップを2名、業務用特大ポスター、インストカード&技表シール（2枚1組）を各1名に売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒362-0806 埼玉県北足立郡伊奈町小室9804-5 辻本清吾）

交換・その他

●そちらのオールカプコンワールド98のSPカードのNo.3、5、6を、こちらの非売品ゲームグッズ（リターンオブイシタートレジャーボックス、パックマン人形など）と交換してください。また定期的にトレカの交換をしてくださる方のお手紙も待ってます。③
（〒135-0043 東京都江東区塩浜2-18-6-103 古山栄一）

●こちらのネオジオギャルズポスターNo.7「ちゃむちゃむ」を、そちらのNo.2「ブルーマリー」またはNo.6「ユリ」と交換してください。またオールカプコンワールド98をトレードしてくださる方には、こちらのリストを送りますので連絡ください。③
（〒987-2215 宮城県栗原郡築館町高田1-1-8 小笠原志保）





beatmania特集

ビートマニア 解体新書

～HITの理由～

「音楽」をメインとしたゲームが浸透して久しい。その中でも高い人気を誇るアーケードゲーム「ビートマニア」。すでに、その3作目となる「3rdMIX」も登場した。

この人気の背景にはどのような要因があるのか？「ビートマニア」を取り巻くムーブメントの秘密を探ってみる。

Find your Favorite beats!

担当：はまースー

ビートマニア人気のヒミツを探る

やりだしたら止まらない！

今、巷で大流行の「ビートマニア」。しかし初代の発売直後は、普通の「パーティー向け大型筐体」だった。コナミ側も、当初は「3rd」のリリースまでは予想していなかったのではないだろうか？　「渋谷を目指してつくった」とは開発者の談だが、今や渋谷などの繁華街に留まらず、日本中、いや世界を舞台にしてさえ、アーケードゲーム業界を引っ張ることのできる存在になりつつある。そしてそれを成しえた原動力は、メーカーの営業戦略だけではない。こういった大型機を指向するライトユーザーはもちろん、普段は筐体でしかゲームをやらないような学生や社会人、そしてマニアが自然とムーブメントをつくり上げていったのである。

「面白いと感じたものを面白く遊ぶ」——こんな当たり前のことが、知らず知らずのうちにできなくなりつつある昨今のゲーム業界。「ブランド」という壁を打ち壊し、真の意味で「本物」を提示したビートマニアの魅力は、いったいどこにあるのだろうか？。

主観で恐縮だが、その人気の秘密を筆者なりに分析してみると同時に、それがもたらした具体的な「形」を紹介していこうと思う。

factor:01 とにかくカッコイイ要素が満載!!

曲がカッコイイ！

ビートマニアは、キャッチコピーにもあるように「ビートを叩き込む」ゲーム。つまり、自分で曲を構成することそのものが楽しくなければならない。

しかし、もしそれでできあがった曲がダサダサだったら、誰も「演奏するのって楽しい！」とは思わないだろう。なんだかんだいってもやっぱり、ビートマニアに収録されている曲自体の完成度の高さ、これに尽きる。素晴らしい曲だからこそ、なんとかカッコよく演奏できるようにしたくなるものだ。

ただ、人には好みというものがある。「オレはヒップホップなぞ聴かん！」というプレイヤーもいるだろう（ちなみに、海外版は「hiphopmania」という）。

しかしビートマニアには、そのヒップホップをはじめレゲエやテクノ、さらに最近ブームのドラムンベース・ハードテクノ、ビッグビートといった、ある種冒険的ながらも時代の先端を行くハイセンスなジャンルがセレクトされている。これらのうちどれか1曲でも気に入るものを見つけてしまったら、「聴く」だけでなく「演奏」せずにはいられないはずだ。



新ジャンル「ビッグビート」の画面。（画面は開発中のものです）

プレイヤーがカッコイイ！

ライブやコンサート、クラブパーティでもいい、生演奏というのは「プレイヤー（奏者）」とそれを共感する多数との臨場感を味わうといった面において、魅力や楽しさが存在する。

この魅力や楽しさというのは、何も観客だけが感じるものではなく、奏者も同じように感じなければ成り立たないのではないだろうか。

何にしてもそうだが、高いレベルで事をこなす人（技術だけでなく、精神的にも「心の底からそれに向き合っているか」という意味合いも含めて）は、自らも楽しみながらこなしている。それゆえ理屈抜きでカッコイイ。ビートマニアを（自分なりでも）楽しく遊べる人は、その「楽しく遊ぶ自分を見せる」ことでもギャラリーを楽しませているものだ。

グラフィックがカッコイイ！

ビートマニアのキモはもちろん「音」だが、それを演出する個性たっぷりの「絵」も見逃せない。

登場するキャラクターにいたっては、「ジャムおじさん」など個性豊かに盛り上げてくれる。

これら100パターン以上のグラフィックは、いわゆる「グラフィック担当チーム」が数人で制作したものではなく、ビートマニア開発陣の中でも、たった一人のグラフィッカーによる作品なのである（ある意味、孤高のカッコよさとも取れる）。「ノリ」を失わずに描かれた作品群は、どれも独特で味がある。へたに細かいところを主張せず、いい脇役に徹していると思いません？



2ndMIXのグラフィックから一部を紹介。すべて一人のグラフィッカーが手掛けた！

筐体がカッコイイ！

デジタルを感じさせる鋭角なデザイン、レコードのキャリングケース似の金属感溢れるコンソール、街に溶け込むかのようなネオンに本格的なターンテーブルとくれば、通りがかった人の目を引かないはずがない。

ジュークボックスも顔負けのそのボディから、10チャンネルスピーカーを通してウーハーの効いたミュージックが流れてくるとあっては、いやがおうにも感心は高まるだろう。



3rdMIXもいよいよ登場。不変の筐体デザインは完成の域の証とも言える。

ファンでなくても抑えておこう!!

これからのビートマニア注目アイテム!!

ファッションでも通用する「beatmania」こんなゲームそうそうない。

ついにというか、やっとというか、ビートマニアグッズがプライズ景品と、商品販売という2つのラインでリリースされた。どのアイテムも、ビートマニアらしさが存分にでていて、ターゲットであるクラバー御用達のモノばかりをチョイスしてきているぞ。

その中でも注目なのが、パイオニアとコナミのダブルネームでの制作となったポータブルCDプレーヤー「ループマスター」だ。限定版ということもあって、ファンならずとも必ずゲットしておきたい一品だ!!他にも、DJバック、マウスパッド、ウォレット、ジッポーなど、キラリとセンスが光るモノばかり。

さあ3rdMIXの発売にあわせてビートマニアグッズを装備して街へ繰り出そう!!



ブリスターパックがいい感じのループマスター。価格はオープンプライス



キーチェーンの付いたウォレット。¥2800



メッシュポケットも付いたDJバッグ。¥4800



ブラックニッケル加工のジッポーライター。¥6800



LP型のオリジナルマウスパッド。¥1500

factor:02 クリアだけが目標じゃない!!

ビートマニアは、たしかにゲーム的に見れば、できるかぎりGREATをとって4ステージ（EXPERTは5ステージ）を乗り切ることで、いい成績と評価される。

しかし、それは単に営業的な側面から「ウマイ」だけであって、プレイヤー自身が感じる「うまさ」にはいろいろな種類があるはず。

これは、初代ビートマニアが発売されてからファンの間で自然と育まれ、2ndではダブルプレイやヒドゥンプレイとして開発側から提示されている。

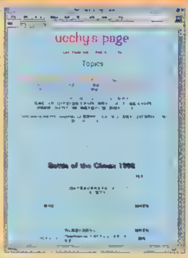
ゲーム自体のルールにとらわれず、もっと多様な遊び方を模索できる——単純明快ながらも優れたシステムを有するゲームには、しばしばこういった「チャレンジ」が起こることが多い。

たとえばテトリス。ゲーム上では、たしかにラインを揃え続ければゲームオーバーになることはない。

が、よりゲーム的に思考を突き詰めていくと、それはテトリス狙い（4ライン消し）になり、果ては最短ラインカンストにまで発展する。（ちなみにテトリスの最新版であるアリカ製「ザ・グランドマスター」では、スコア＋タイムによる「ルールを越えたテクニックの評価」へと発展していく）。

もちろん、はじめからそういった方向へ「遊び方」を無理に縛ってしまうことには抵抗を感じるが、長いスパンでつねに「現在の自分よりも1レベル上への挑戦」を突き付けられると、人は「熱さ」を保っていたくなるものだ。

もちろんWEBでも!



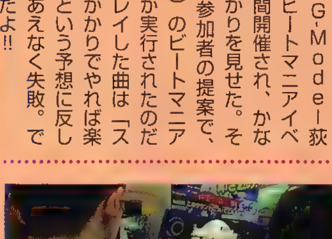
「2nd」登場の原動力にもなったというゲーマーたちによる、ビートマニア関連のホームページ。その中でも群を抜いた情報量を誇る個人サイトが「ucchy's page」。ここでは、独自のハイスコア集計や、全国のビートマニア設置店の情報。そして多岐にわたる掲示板など、非常に盛り沢山の内容となっている。ビートマニアファンなら一見の価値あり!

http://www.ucchy.com/

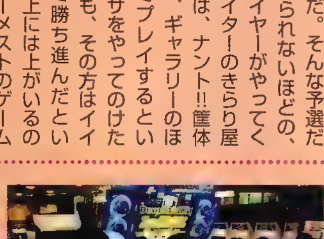
熱かった全国大会予選 大会も盛り上がっている!!

ビートマニア2ndMIXの全国大会の予選が各地で開かれた。ルールは単純にスコアが高いプレイヤー順の勝ち抜けで、最終的に優勝者の1名だけが、本戦の出場権を獲得する厳しいものだ。

課題曲も、「バラード」、「コナミックス」、「ドラムンベース」、「ハードテクノ」など難度の高い曲ばかり!!日々のヤリ込みが結果に直結するというワケだ。そんな予選だから、考えられないほどの、超絶なプレイヤーがやってくる。本誌ライターのきらり屋が見た達人は、ナント!!筐体に背を向け、ギャラリーのほうを向いてプレイするという、離れワザをやってのけたのだ!!しかも、その方はイイところまで勝ち進んだという。世の中上には上がいるのう。我がゲーメストのゲームセンター「G-Mode荻窪店」でもビートマニアイベントが1週間開催され、かなりの盛り上がりを見せた。その最終日に参加者の提案で、史上初（!?）のビートマニア12人プレイが実行されたのだ!!そしてプレイした曲は「スカ」。「12人がかりでやれば楽勝だろう」という予想に反して、結果はあえなく失敗。でも楽しかったよ!!



筐体に背を向けプレイする超絶プレイヤー。ホレてしまいそうですな。



コレが最強の12人シフトだ!!下にも埋もれている人が何人かいるぞ!!

factor:02 やればやるだけうまくなる!!

例えば対戦格闘ゲームだと、技1つ出すか出さないかに深い駆け引きが存在する（こともある）。しかし、よほどそのゲームに精通している者でないと、パッと見ではその瞬間にスゴさを感じることはできない。いや、ゲームをやらない人にとっては「スゴイ」という意識すらないかもしれない。

しかしビートマニアは違う。プレイした結果、生まれるものは使った気になって満足している自分の思考ではなく、ギャラリーの耳へ普遍的に訴えかける「音」である。その直接的感覚の持つパワーは、音楽に精通していない人でも聴けば「何となくスゴい」と感じてくれる。コンソールが至極単純で、逆にそこから想像されるパフォーマンスに説得力があるからかもしれない。それだけに、上達ぶりがダイレクトに反映されやすい。それはたとえばノートの記憶力であったり、打鍵の正確さであったり、リズム感であったりする。

そして、それらに共通して言えるのは、できるようになった時点で本人でさえビックリするほど「デキる!」と感じられるということだ。このときの感動が、やはりプレイヤーを虜にして離さないのだろう。

ビートマニア 収録曲の系譜と特徴

担当：CHU　補佐：はまー＆トロピコン
参考文献：成美堂出版「ポピュラー＆クラシック実用音楽用語辞典」

ビートマニアをプレイしている人の中で、音楽ジャンルの知識が豊富な人もいると思うが、そうでない人も多いだろう（実際筆者もこの手の話はサッパリ）。そんな「ミニマルって何だ？」と聞かれて「小さい丸」とか「小人になる魔法」とか答えるような人も、このページを見ればスッキリ爽快、ビートマニアにおける音楽ジャンルとその位置付けがバッチリわかる！ようにするために、勉強してみた。このページが少しでもあなたの知識のプラスになって、ビートマニアがより楽しくプレイできるようになればいいのだが。

hiphop ヒップホップ

約20年程前のニューヨーク周辺で生まれたヒップホップ。ストリートミュージックとしても有名。

ジャズやソウルにも通じるそのメロディはブレイクダンスやラップといったパフォーマンス性、そしてメッセージ性の強いものへと発展した。

DJ battle



DJバトルは曲のジャンルではなく、スクラッチのテクニックを競い合う一種のイベント。セクションごとにいくつかのパートがランダムで選出されるので、毎回違ったタイミングが要求される。

japanese hip hop

● 「TOKAI」
その名のとおり、ラップが日本語のヒップホップ。ラッパーはco-keyという人で、若手ではわりと有名な人。曲のほうは、後半非常に長いフリースクラッチゾーンがあるのが特徴だ。鍵盤を叩きつつスクラッチでGREATをとるのは、レベル6の曲をクリアするよりムズかしい!?

hiphop street mix

● 「U GOTTA GROOVE (TRIPLE MAZIN DUB)」
元のヒップホップとはうってかわって、渋めの曲調になっているストリートミックス。BPMこそ遅めだが、裏打ちのリズム主体で展開されていく中に混ざるスクラッチがキツい。

hiphop

● 「UGOTTA　GROOVE」
いかにもといった感じのブラスヒットからはじまる、ビートマニアを象徴するナンバー。後半のエレピが奏でるコードは、ひじょうに美しく印象的。曲の途中でBPMが100から96になるんだけど、気付いたかな？

REGGAE レゲエ

ジャマイカ産の陽気な音楽レゲエは「ロック」と「カプリソ」という音楽が融合したものと言われている。発祥年代は70年代である。連打でお馴染みの「スカ」もレゲエに影響を与えている。

JAM JAM REGGAE



この曲を聴くと頭の中でjamおじさんが踊りだすのは私だけではないはず。ビートマニアの前衛ともいえるプライズ機、「みらくるすぴん」のBGMをベースにしているらしい。妙なタイミングでの裏打ちを要求されるが、テンポも遅いしノートも少ないので、反射神経だけでもクリアできる。

JAM JAM REGGAE FUNKY JAM COOKIE MIX



レゲエを、よりファンキー（って、そのまんま…）にリミックスしたナンバー。複数のパート（メロディ＋バッキング）を同時に叩かなければならないので、最初は難しく感じるかも。

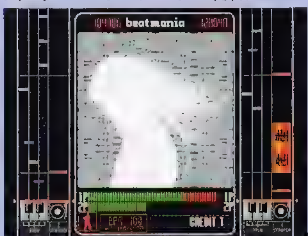
SKA A GO GO

2ndMIXをはじめた頃、この曲の最後の連打部分を見て誰もが「なんじゃこりゃ〜」的な台詞を吐いたであろう難度の曲。当時はこの曲をクリアするとギャラリーから拍手がもらえるほどだったが、今ではたいして珍しくなくなってきているのがコワイ。

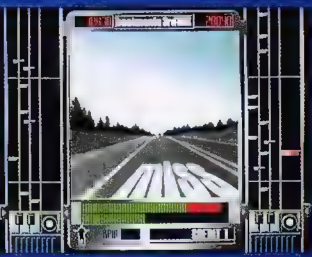


ballade バラード

日本語にするなら「物語詩」といったところ。ゆっくりとしたメロディにのせて喜怒哀楽を歌い上げるバラードはとっても叙情的。ピアノの曲が多いのもバラードの特徴。



● 「DO YOU LOVE ME?」
2ndMIXに収録されているこのナンバーは、いわゆる「ジャズ・バラード」。はっきりとしたドラムセットと、アナログシンセのサウンドが印象的。ところで、この曲だけボリュームが大きい気がするのは私だけでしょうか？



3rdでも、もちろんハウスは健在。（画面は開発中のものです）

ロビート」は、アップテンポなハウスミュージックにテクノテイストを融合させたシャーピーなダンスミュージックに仕上がっている。タイプからいうとテクノ寄りに近いので、あえてこのような表記としてみた。

変幻自在のハウスは、ダンスシーンにも、ビートマニアにも必須条件といったところだね。

house ハウス

名前の由来は、なんとお店の名前。80年代に実在したニューヨークのクラブがジャンル名として確立してしまったという。既存の曲を複数組み合わせたり、ドラムマシンを使ってアップテンポな感じ加えたりと手法は様々。時にはサンプリングマシンでまったく別の音色に変えてしまうハウスは現在のダンスミュージックの基本的な存在ともいえる。

左に記した『レイブ』や『ユー

SOUL ソウル

そのまま直訳すると「魂」。そう、音楽は魂や心をこめて歌い上げなければ…という意味も含まれている熱いジャンルなのだ。ブルースや教会で歌われる賛美歌からも影響を受けている。70年代のアメリカが発祥といわれている。

●「LOVE SO GROOVY」

初代の頃からビートマニアを引っ張ってきたこの曲は、まさにソウルといった感じの情熱的なメロディーを持っている。後半、プレイヤーの演奏するパートがドラムセットになるため、前半でしっかりリズムをつくっておかないと、カッコ良くは聴こえないぞ。

euro beat

●「LUV TO ME」

本誌攻略ライター陣イチ押しの曲。3rdMIXからの新ジャンルだ。ユーロビートは読んで字の通り、「欧州の鼓動（？）」。レイブパーティーが盛んなヨーロッパが生んだダンスミュージックである。もちろん日本のクラブシーンでも人気のジャンルでもある。

rave

●「E-MOTION」

ユーロビートの流れにテクノの要素を取り入れ、よりダンサブルに仕上げたのがレイブ。いわゆる「お立ち台」的なノリは、聴けば納得するはず。軽快なシンセパートを演奏できるrave2ndは、全曲モードがメジャーになった現在でも人気の高いナンバーだ。

techno テクノ

70年代に生まれた電子音楽「テクノ」。テクノといって思い浮かぶのはやはり「YMO」（え？電気グルーヴ？）。日本の他にもベルギーやドイツでもテクノは大人気だ。ドイツの有名テクノアーティスト「クラフトワーク」が今年来日をはたして話題になったのも記憶に新しい。

hard techno

●「ACID BOMB」

「ハード」は「ハードコア」のニュアンスを含んでおり、「パンクス」にも近い。「聴かせる」というよりは、リズムを前面に押し出して「踊らせる」ための構成が特徴。

裏の裏＋裏で構成されるリズムパターンは、難しいながらも独特のトランス感がある。

break bts

●「2 GORGEOUS 4U」＆「GREED ESTER」

ブレークビーツとはレコードやサンプリングCDなどからリズムのソロ部分を抜きだしたもの。サンプラーに録音して曲中にアクセントとして使用するのが目的とされる。

2プレイ時では違う曲になり、2プレイ時の「GREED ESTER」は、ブレイク・ビーツというよりはデジタル・ロックの雰囲気。

drumn bass

●「DEEP CLEAR EYES」

「ドラムンベース」はつい最近確立されたジャンルで、ジャングル系の早いビートにのせてドラムとベースを前面に押し出した感じ。一応「2 GORGEOUS 4U」のリミックスらしいが、面影はほとんど（まったく？）なし。しかし、シブいストリングス＆サックスは、一度聴いたら忘れられないほどの名曲だ。

minimal techno

●「OVERDOSER（DRIVING DUB MIX）」

「ミニマル」というのは「ごくわずか」とかの意味で、短めのメロディを何度も繰り返しながら、微妙に音色を変えている音楽技法。ゲーム中はリズムに乗ったらそれを見失わないようにするのが大切。

ちなみに、曲名がテクノと同じようで、実はスペルが1文字違う。

ambient

●「BEGINING OF LIFE」

神秘的でなおかつシンプル。宇宙空間を漂うようなメロディが特徴的のアンビエント。キーにスローストリングスが割り当てられているのが特徴で、押してから音が鳴るまでに時間がかかるのが不思議な感じ。

big beat

●「METAL GEAR SOLID-Main Thema」

知る人ぞ知るプレイステーションソフト「METAL GEAR SOLID」の曲だ。メタルギアファンはこの曲をマスターするべし。

「ビッグビート」も、これまた最近メジャーになったジャンルで、テクノのビートにロックのベース＆ドラムをのせたパワフルなリズムが特徴。

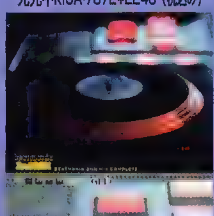
とにかく聴いてみるのがイチバンだね！

beatmania/Tomoki Hirata
10/23(金)発売
KICA-7917 ¥2447（税込み）



そして早くもビートマニアシリーズのCD第3弾がリリース決定！今回はUKで活躍中のDJ兼アーティストTomoki Hirata氏によるパワフルなハウス＆ガラージュサウンドだ！

beatmania 2nd MIX complete
発売中KICA-7872¥2243（税込み）

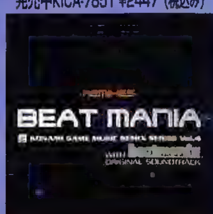


beatmania remix
発売中 KMX-002（LP）



ジャンルの特徴は、やっぱり実際に聴いてみるのがイチバン！初代も2ndMIXも共にCDは発売中。さらにアナログ版も発売中だから、本格的にターンテーブルで廻したい人は、ぜひおさえておきたいね。

beatmania remixes
発売中KICA-7851 ¥2447（税込み）



2ndMIXのステージ2にある隠し曲となっている「コナミックス」は、1986年コナミの発売した「沙羅曼蛇」のBGMが元ネタになっている。

が、4面やビッグコア登場シーンのイントロのフレーズが使われてはいるものの、まったくの新曲といっていいだろう。

ジャンル分けをするとすれば、随所のサンプリングパートがブレーク・ビーツっぽい気がするかどうか？

音ジャンルゲームの進化

さわってほしい音ゲームたち

音を題材にしたゲームは、なにもbeatmaniaだけじゃない。プレイしてみてほしいタイトルを集めてみたよ

担当：スー

「ビートマニア」や、「パラッパラッパー」の出現で、世間の注目をイッキに集めた「音ゲーム」。その進化の過程や、プレイしてほしい代表的なタイトルを集めてみた。

パラッパラッパー

今の形態の草分け

DJ Wars

「Vピック」という新デバイスの導入

クエスト・フォー・フェイム

記念すべき第一作目

beatmania

ミラクルスピン

開発のヒントとなった実際のルーツ

モグラ叩き

潜在的ルーツか？

画面の指示通りにボタンを押す系

ハイパービシバシチャンプ

ビシバシチャンプ

功夫老師

こんなにいっぱいある「音ゲーム」

この進化図を見てもらうと、かなりの数の「音を題材にしたゲーム」が今までに多数リリースされたことがわかる。つい最近までは、その数も少なかったものの、「パラッパラッパー」のブームにより、このジャンルのゲームがイッキに増え、「ビートマニア2ndMIX」で大ブレイク。「音ゲーム」は、新たなジャンルとして世間に認知された。楽器として認知度の高い「ギター」を題材とした、「クエストフォーフェイム」や「ストールンソング」。「彩のラブソング」もコントローラであるにも関わらず、ギター演奏の感じを表現している。足でプレイする「ダンスダンスレボリューション」や、一般向けの「ポップンミュージック」のリリースで、さらに多様化する「音ゲーム」。これからどのように進化していくか、目が離せない。

自分での作曲もアリだ

優秀な「ツクール」シリーズ

サウンドツクール かなでーる

FF VI VII

オトッキー

J.E.S.U.S

ドレミッコ

これぞ「音ゲーム」のパイオニア



キャラクターデザイナーのロドニーAは、この作品で一躍注目を浴びた。

●パラッパラッパー（PS）

「音楽にあわせてボタンを入力」というカタチを、最初に創り上げた画期的なゲーム。「ラッパー」とタイトルについているものの、音楽ジャンルは広い。プレイ中にアレンジすると評価が上がり、その思想はビートマニアプレイヤーに受け継がれる。「音ゲーム」プレイヤー必携。

音ジャンルゲームの進化

正統派から異色派まで有名音ゲーム一覧

アーケードからコンシューマまで、比較的目に付きやすいもの、手に入りやすいものを集めてみました。

対戦プレイの奥が深いぞ



キャラクターが繰り出すダンスは、どのジャンルを取っても本格的だ。

●バスト・ア・ムーブ（PS）

パラッパやビートマニアとはシステムが異なり、「一小節の間にコマンドを入れ、キャラクターを踊らせる」という対戦型ダンスゲーム。ダンスゲームというだけあって、キャラクターのアクションが超絶。画面内で踊り狂う。エーベックスとのタイアップもあり、全体の曲もイイ。

これぞビートマニアのルーツ!!



コレがミラクルスピンだ!!ビートマニア信者はとりあえず拝んどけ!?

●みらくるすぴん

プライズもので、「ドコが音ゲーやねん」という声が聞こえてきそうだが、コレがなんとビートマニアの「ルーツ」。オペレータが景品補充などの作業の時だけ、ボタンに音が割り当てられ、いろいろな音が出る仕組みに！。開発者の遊び心がルーツになったわけだ。

簡単にギターが弾ける!!（気分になる）



コレが「Vピック」。モノホンのギタリスト気分が味わえる!!

●クエスト・フォー・フェイム（PS）
●ストールン・ソング（PS）

「Vピック」と呼ばれる、ギターのピック型のコントローラを使って、画面の指示どおりに演奏する。

ギターのほうは、テニスラケットやほうきなど、なんでもイイ。「エアロ・スミス」や「布袋寅泰」などのアーティスト起用もポイント。

画面の指示どおりにボタンを押す。コレってBM!?



友達と対戦すると異様に盛り上がること間違いなし!!1人プレイも熱い。

●ビシバシチャンプ

赤、緑、青3つのボタンを使って、たくさんのミニゲームを、説明どおりにクリアしていくゲーム。

その極端なまでにリキの入ったプレイ説明は、かなり面白い。1人よりも、対戦プレイが断然盛り上がるぞ。「ハイパー～」はゲームの数が大幅に増加。

ファミリートレーナー
何らかの影響が!?

バスト・ア・ムーブ

Dance Dance Revolution
操作を足にチェンジ

日本人アーティストを起用
ストールン・ソング

次には何が…!?
?

さらにパワーアップ!!
beatmania 3rdMIX

曲、ジャンル共に増加
beatmania 2ndMIX

自分で演奏、自分で作曲
彩のラブソング

pop'nmusic
簡略化、多人数プレイ

音シューティング!?携帯ゲーム
オトゲー

プレイステーション版 beatmania
オリジナル曲の追加

「音ゲーム」は、なにも演奏するだけじゃない。コンシューマの世界に目を向けると、自分で作曲するソフトも当然存在する。
その中でも「彩のラブソング」はフレーズが既存のものしかないのが残念だが、自分で作曲、ゲームとして自分で演奏ができる唯一のソフト。

あ、足でヤルんですか!?

●ダンスダンスレボリューション

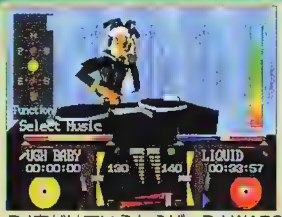
ビートマニアのコンパネが手なら、今度は足だ!! BGMに合わせて画面に表示される矢印の指示通りに、フットパネルを踏んでいく。基本的ルールは、ビートマニアとほぼ同じ。違う点はゲージが無くなり次第ゲームオーバーとなってしまう。ビートマニアのコナミから新しい挑戦状だ!!


プレイしている様は、まさにダンスしているように見えるのがスゴイ。

真の意味での「イキナリDJ」がコレ!!

●DJ WARS(SS)

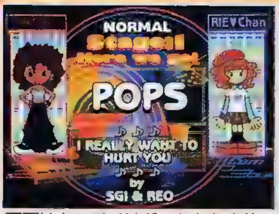
本当の意味での「DJナリキリゲーム」がこの「DJ WARS」だ。目的はDJテクニックで、クラブを盛り上げ、DJの頂点になることなのだが、そのテクニックが、クロスフェーダー、ピッチコントローラー、スクラッチ、などかなり本格的。まさにDJシミュレーターだ!!


DJ度だけでいうならば、DJ WARSのほうが上回っているかも。

ビートマニアの弟分!?

●ポップンミュージック

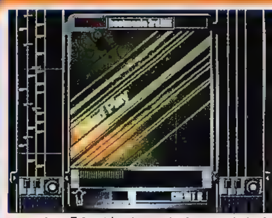
筐体のデザインや、画面の構成が、ビートマニアを「ハード」とするならば、このポップンミュージックは「ソフト」。曲調もポピュラーなモノが中心だ。基本ルールはビートマニアと変わらないが、ボタンが9個に増え、サイズも大きめなので、ミンナでプレイして盛り上がろう!!


画面はカワイイけど、なんか音符の配列が結構ハードなんですけど…。

単純でもあり、奥も深い

●ビートマニア、2nd、3rd

「イキナリDJ!」のキャッチコピーで、突知ゲームセンターを、ダンスホールに変えてしまったのが、このビートマニアだ。単純なルールと、本職のDJによる曲の数々。一瞬にして、全国各地でムーブメントを巻き起こした。この特集の中心となるゲームだ。


ついに「3rd」までリリースされたビートマニア。注目度は最高だ。

新世代「音シューティング」

●オトゲー

今までの「音ゲーム」のジャンルから、まったく新しいタイプのゲームが登場だ!! その名も「オトゲー」。ヘッドホンから聞こえる音で、敵を察知し撃墜するという、まったく未知のゲームだ。いつでもドコでもできるので、携帯ゲーム界にも新しい旋風を巻き起こしそうだ!!(1月発売)


筐体デザインがスバラシイ!!どんなゲームなのか待ち遠しいネ。

家にビートマニアがやってくる!!

●ビートマニア(PS)

1年も経たないうちに、ここまで上りつめたビートマニアが、早くもプレイステーションに移植され、10月に発売される。タダの移植ではなく、魅力的な新曲も多数収録され、早くプレイしてみたいファンも多いだろう。別売りで、アスキーから専用のコントローラも同時発売されるゾ。


当然コントローラを2個買って、家でダブルプレイの練習でしょう!!

ビートマニア
100人に聞きました

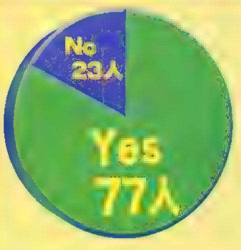
筐体設置のお店にご協力いただき、お店に来ていたお客様にアンケートを敢行！ご協力いただいた各店舗の担当者、そして回答していただいたお客様、ご協力どうもありがとうございました。

お客編

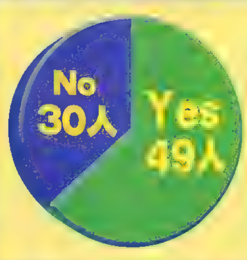
形は様々ではあるが、とりあえず「ビートマニア」を知っている人間が大半。Q2からはプレイされていなくても“認知されている”というのがわかるだろう。

好き嫌いについては個人の音楽観なのであえて言及はしない。好きの理由は「ノリがいい」「なんかカッコイイ」という回答が多数。また、「DJになった気分になれる」「本職のDJはできないけれど、ゲームなら楽しめる」というのはあのゲーム性によるところ。

プレイ回数は、まとめてしまえば「ちょっとやったことがある」と「記憶にないほどやり込んでいる」にわけられる。このゲームの場合はリピート性が高く、どこまで「ちょっと～」の層が上にいくのかに期待がある。

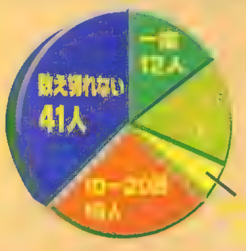


Q1.「ビートマニア」というゲームを知っていますか?



Q2.（Q1でYESの方）プレイしたことはありますか?

スコアを気にするか否かは、マニア層がどれほどのものかを知りたかった。単純に点数を気にするよりはノリを重視する人のほうが多いというのが54%という数値から見えてくる。クリアを重視（プレイ時間を長く）する人がもう少しいるかとも思ったが、やはりノリを重視できるというゲーム性がここに反映した形となった。そういったマニアの超絶プレイに対しての反応はまちまち。すごいと言う人もいれば、引いてしまう人もいる。ギャラリーを含めたそういった状況は、素朴にアーケード的な感じである。うまさが目立つゲームというのは、それだけ“若いゲーム”なのだろう。

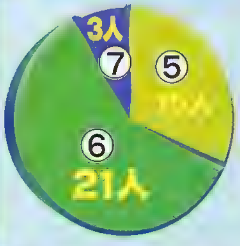


Q3.今まで何回くらいプレイされましたか?

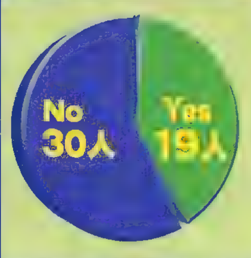
マニアがいるというのを踏まえた上で、例え続編を出すにしても単に難しい曲を作るのではなく、いい曲ができてそれが結果的に難しくなるという状況を期待したい。ゲーム性に特化するよりは、あくまでも音楽性やノリを追求してほしい。

音楽はジャンルこそ隆盛を繰り返しているが、“音楽”そのものに飽きるということはない。そこである程度のジャンルをカバーしているというのは、このゲームの強みのひとつ。“ある程度クリアしたら飽きる”ということがないのもそこに要因があるのだろう。それはパターンゲームの面白さと同じと言える。

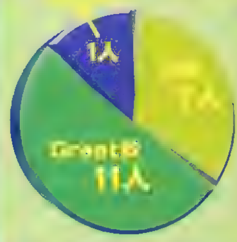




Q4.プレイスタイルについて。
①、鍵盤は左手のみ。
②、鍵盤は右手のみ。
③、両手。スクラッチは右手。
④、両手。スクラッチは左手。
⑤、クリア重視
⑥、ノリ重視
⑦、スコア重視



Q5.スコアを気にしますか?



Q5.（YESの方のみ）重点は何に置きますか?

オペレーター編

●お店ではビートマニアは盛り上がってますか?

「インカムはかなり良い。ある程度の腕前以上の人がプレイしているとギャラリーができ、それを通りがかりの人が…という感じでギャラリーが増え、盛り上がり感がある。また空いている時にギャラリーだった人がプレイしてみる、という好循環が続いている」インカムについては問題なくいいようだ。

●客層や雰囲気は変わりましたか?

これは新規のお客が増えたかどうかを調査するため。「プリクラやメダル等のお客がこちらにも来たと感じる」「他店に行っていた常連が戻ってきた」と店舗によりまちまちだが、多少の問題もあったようだ。「確かに新規客層を取り込んだことは事実。だが主にプレイしているのはやはりマニア層。マニアの高度なプレイを見て、引いてしまう方がいることも実際にある」確かにすごいプレイの後は腕に自信がないとやりづらい。ギャラリーも「次はどんなプレイだろうか」と期待せずにはいられないからだ。

これは逆に見ればギャラリーにも期待感をあおるゲームだからとも言える。マニアによる弊害もないわけではないが、格闘ゲームと違い、レベルの違いが素人が見ているだけでもわかりやすいのは「いいゲーム」である、と言えるだろう。

「カップルが増えた」「さほど変化はありませんが、多少女性客が増えた感がある」という回答もあったが、これは経済においての流行という点で重要なポイント。別にアーケード業界に限らず、女性を視野に入れた展開は結果的に男性も引き込み、盛り上がりを見せるという法則めいたものがあり、ビートマニアではそれが発揮されたと言える。流行の興しは女性から、なのである（すべてではないが）。

●導入後の率直な感想は?

ここには普段あまり表には出てこないオペレーターの意見が展開されている。「成功だった。インカム面で大きく貢献してくれている。」「店の将来が暗かった」という切実な問題の解決や、「音が大きいので他のお客の迷惑になるから小さくすると、今度はプレイヤーから「小さい!」と文句が出るので調節が難しい」という贅沢な悩みまで多様。

アーケードではコンシューマと違い、1つのタイトルのコストが高いため、オペレーターとしては死活問題である。当然その目は厳しい。それは“二匹目のドジョウ”に対しても同様。

こういったジャンルへの期待感を尋ねてみたところ、「あまり期待していない。他メーカーも真似して、質の悪いものが出たらたまらないから」「類似品は人気低下を早めるので程々に。人気商品の後を追いかけるより、独自性を持った商品の開発を」「同種ジャンルの乱発は人気の低迷につながる恐れがあることも懸念せずにはいられない」と懸念の声が。これは格闘ゲームの今までの歴史を経験してきたオペレーターならではの率直な意見であろう。

最後にまとめとして

プレイヤーは安定したものを求める一方、常に新しいものを求める。とはいえ新しければ何でもいい、というわけではない。

オペレーターは「長くインカムを稼げるゲーム」を、プレイヤーは「（色々な要素を加味した上で）いいゲーム」を常に求めている。それが口の端にのぼることはないが、メーカーも常にヒシヒシと感じているはず。

今回の特集は「ビートマニア」というパッケージの完成度の高いゲームに端を発するムーブメントに対してのものであったが、結果的にメーカーに対しては耳の痛くなる話をしてしまった。これに対するメーカーの回答は、プレイヤーだけでなく直接買い入れるオペレーターをも含めての“よいタイトルリリース”によってしてほしい。それが一番難しいのは承知の上で、あえて希望すると言わせていただく。

アンケートご協力店舗：渋谷INTI、ゲームセンターパスカル、ゲームソニックビーム、ゲームズドラゴン、東京レジャーランド小岩店、ゲームプラザ白山、ハイテクエンタテインメント・アーサー、G'Model荻窪店（順不同）



PS　タムソフト　発売中　5800円（税別）

優しい心になれる、昔ながらのRPG

ナイト&ベイビー

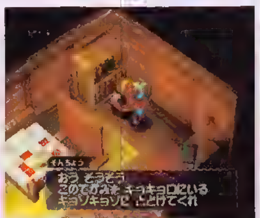
©1996 TAMSOFT

3Dポリゴンによる表示などは採用しているものの、内容は昔ながらのRPG。安心して遊べる。

このゲームは、RPGである。それ以上でも、それ以下でもない。画面を見るとポリゴンによる3D表示を採用していたりと最近っぽいゲームにも見えるのだが、実際のところ内容は、昔ながらの純粋なRPG。「最近のRPGは、どうも面倒で…」そんな気持ちになっているキミに贈りたい1本だ。

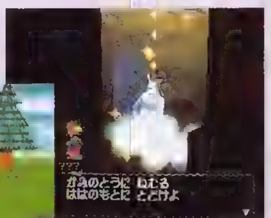
ストーリーは山奥の田舎の村に住む少年ナイトが怪物の赤ん坊ベイビーと出会い、世界を救う旅に出かけていくというもの。そう聞くと単純に聞こえるかも知れないが、ゲーム中ではベイビーとの出会いを始め、随所がドラマチックに演出されている。可愛い仕草のベイビーや妖精のニーニーナに助けられながら、旅を続けていくナイト。3人の行く手に待つものは…？


長老の命令でベイビーを捨ててきてしまったが、やはり気になって助けに来てみれば…!


デモはもちろんのこと、ゲーム中の表現もすべて3D表示によるもの。



戦闘の手助けもしてくれる、ベイビー。成長すれば、空を飛ぶことも…？


ベイビーを巡って、様々なイベントが起きていく。

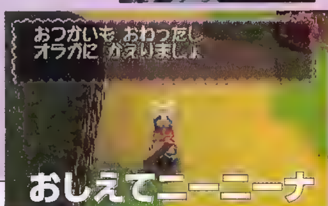
SYSTEM

このゲームは、とにかく「人に優しく」作られている。例えばRPGと言うと、やはりイベントを幾つかこなしているうちに「今、俺がすべきことは何だっけ?」といった疑問を持つことも少なくないだろう。そんなとき、このゲームでは妖精のニーニーナに話しかけることで、その時点で主人公がすべき行動を教えてくれるのだ。

また、このゲームの親切っぷりはそれだけではない。建物の向こう側を見るためにLRボタンで視点を変えるのもいいが、それが面倒と言う人には自動的に視点が変更されるモードが用意されていたりと、まさに至れり尽くせりなのだ。そのほか操作性などの面でも色々と工夫がなされているので、とにかくイラつかずにプレイできるということだけは保証しよう。



見えづらい建物の裏側なんかも、LRボタンを押せば… はい、この通り。好きなだけ眺めてやってくださいよ。



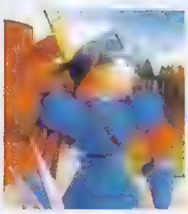
ニーニーナに話しかければ、今すべきことが分かるぞ



視点を自動変更にしても、結構遊べる。親切なのは、いいことだ。

プレゼントのお知らせ

ゲームの発売を記念して、タムソフトさんからプレゼントがあるぞ。抽選で1名にしか当たらないが、CMイメージキャラクターである篠原ともえサンのサインが入った主ナイトの等身大ポップ。応募先は…、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　ゲーメスト「コンスポ・ナイト&ベイビー」係まで。



BATTLE

戦闘シーンでプレイヤーがすべきことは、従来のRPGと同様に「たたかう」「どうぐ」などのコマンドを選択するだけ。アクション要素やリアルタイム要素は一切ないので、ジックリと戦略を考えることができる。

また戦闘に参加するのは自分だけではなく、リビングトイズと呼ばれる玩具や、もちろんベイビーも協力してくれるのだ。一人じゃあ頼りないナイトでも、皆で協力すれば不可能はないさ！




フィールド上に表示されているゴーストに接触すると…？ 戦闘開始。もちろん、避けて通ることもできるぞ。

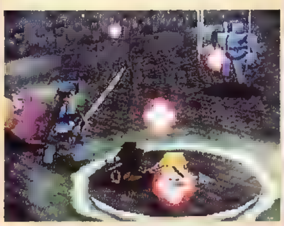
相棒① ベイビー

ベイビーは自分の意志で闘うことになるが「がんばれ」「ムリするな」程度の指示はできる。けど、たまには命令を無視して行動することも…？



相棒② リビングトイズ

アイテムとして入手できる、玩具の相棒。戦闘に参加させると、攻撃や補助など主人公の手助けをしてくれる。より強いリビングトイズを入手したいのだが…。



コンスポ

いつまで育てる？　どこまで育てる？

ブレイズアンドブレイド バスターズ

今年の1月に発売され、密かな人気を呼んでいた「ブレイズアンドブレイド」に早くも続編が登場。

寝る間を惜しんでキャラクターのレベル上げやアイテム収集を繰り返す…『ブレイズアンドブレイド』は、そんなコンピュータRPGならではの中毒的おもしろさを存分に味わえるアクションRPGだ。オマケに4人同時プレイができるというパーティー性も持っている。

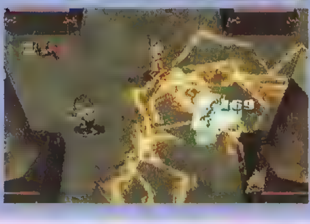
で、今回発売された『～バスターズ』だが、前作のゲーム性はそのままに、8つのクエストを自由に選択できるフリークエスト方式を採用したり、対戦モードを追加したりと、「さらに遊びやすく！」「さらに楽しめるように！」改良がなされているのだ。

新モード　バトルロイヤルで4P対戦！

冒険を共にした仲間が、今度は敵になる。冒険中にできるアクションを使って最大4人で対戦を繰り広げるのだ。無敵のデータを持ち寄って、友情を壊してみる？

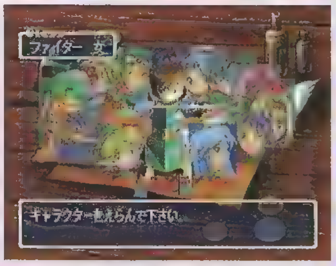
ステージは4種類！





冒険で入手したアイテムや魔法を駆使して戦え！

キミの手から生まれ出たキャラが幾多の冒険を繰り広げる



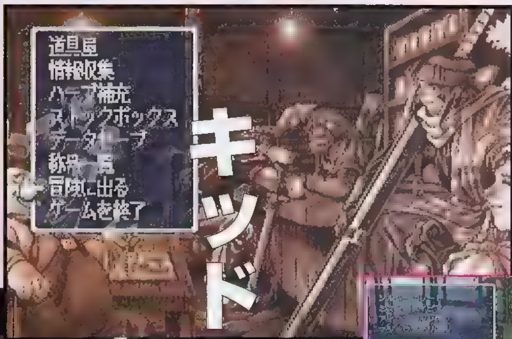
パーティーに組み込むキャラを選ぶと場面は宿屋へと移る。

このゲームに初めから主人公はいない。プレイヤーの手で一から作り上げるのだ。

戦士や魔法使いといったクラスや性別、言葉づかいなど…自分の好みキャラをエディットできるぞ。

何人でも好きなだけ作れるが、一度に冒険できるキャラは4人までだ。

キッドの宿屋を起点に大冒険





アイテムの売買からデータのセーブ、冒険するクエストの選択まですべて「宿屋」を中心に行う。冒険が終わったら、ここにまた戻ってくるのだ。

クエストはアクション！最大4人同時プレイが可能！！

それぞれ8つのクエストごとに推奨レベルが設定されている。



クエストはジャンプや攻撃、魔法などを駆使して、次々に出現する敵を倒していくアクションになっている。また、同時に4人までクエストに参加することができるので、助け合いながら友情を深めることも可能だ。



4人で冒険するときは、先頭のキャラを操作することになる。他のキャラは後ろからついてくるぞ。

次回作（？）「Sonata（ソナタ）」トレーディングカードで先行デビュー

同社が、この冬に発売を予定しているPS用RPG『ソナタ』。TVアニメ『天地無用！』などでおなじみ杉本幸子キャラデザインの、恋愛RPGだ。この秋、このゲームの発売に先駆けてトレーディングカードが発売されることになった。プレイの前に杉本幸子ワールドを堪能しよう。

■商品名：ソナタ プレビュー
■発売日：9月下旬
■価格：1パック10枚入り400円（税別）

『Sonata-preview』



全99種類！

PS テイジイエル 発売中 5800円（税別）

強い女の子いっぱいの格闘ゲームだ!!

アドヴァンストV.G2

©TGL 1998

ウェイトレスが炎やビームを使い、連携技や連続技がビシバシ入るぞ。

パソコンで登場した対戦格闘ゲーム『ヴァリアブルジオ』シリーズ。今回のPS版『アドヴァンストVG2（AVG2）』は、サターンで発売された『AVG』の続編である。

登場キャラはすべて女の子。彼女たちはウェイトレスやバニーガールなどのさまざまな格好で格闘大会（VG）に出場し、最強のウェイトレスを決めるために闘っていく。

メインの対戦格闘以外にも、オープニングムービーやストーリーモード中のムービーなど、見どころはいっぱいだぞ。

主人公が変わった!?

メインであるストーリーモードの主人公は、前作の武内優香ではなく（今回はワキ役）、その武内優香に憧れを持っている14歳の少女、御剣珠緒。彼女を中心にして『AVG2』の物語は展開していく。

対戦前と対戦後には会話デモやムービーが流れ、ストーリーを盛り上げてくれるぞ。

主人公

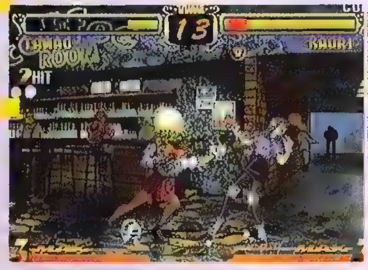


御剣珠緒（みつるぎたまお）

【声:西村ちなみ】
職業 県立M中学3年生
年齢 14歳
誕生日 12月6日生まれ射手座
血液型 AB型
身長 150cm
3サイズ 77・53・81
出身 静岡県
格闘技能 空手（流派不明）
得意技 気吼弾（きこうだん）
趣味 「キャラクターグッズ集め」「占い」
好きなもの 「優香センパイ」「格闘ゲーム」
嫌いなもの 「トマト」「カラオケ」


対戦前に対戦相手との会話デモがあり、




会話が終われば対戦だ〜!!

対戦相手に勝って次のステージにレッツゴー!!

キャンセルや連続技が熱い

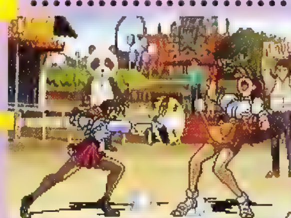
通常技はパンチとキックそれぞれに大小が存在する、4ボタン式。これらの通常技は小P〜小K〜大P〜大Kというように、通常技で通常技をキャンセルできる「連携」というシステムを採用している。

通常技は、いわゆる格ゲー用語の必殺技に相当する「特殊技」につながり、さらにキャンセルで、画面下にあるゲージを消費して出す「特殊強化技」という、より強力な技にもつながる。これもキャンセルできるので、ここから本当の「必殺技」へとつなげられれば…。

キャンセルで攻撃が連続ヒットする喜びを体感してくれ。


跳び込みから地上の連携技につないで…


気吼弾をキャンセルして必殺技のライトニングクラッシュを決める！


連携技の大パンチをキャンセルして気吼弾を入れ…

前作の主人公



武内優香（たけうちゆか）

【声:野上ゆかな】
職業 無職業 県立T学園3年生
年齢 18歳
誕生日 8月7日生まれ獅子座
血液型 A型
身長 163cm
3サイズ 89・59・88
出身 東京
格闘技能 旭神空手
得意技 気吼弾（きこうだん）
趣味 「ゲーム」「お菓子づくり」
好きなもの 「果物」「ゲーム」
嫌いなもの 「脂っこい中年」「卑怯なこと」

KOF98 ZERO3キャラ大躍進！

カラーアイランド

月別人気投票

BEST10

（仮）

月別順位発表一発目！KOF98とゼロ3の発売で順位が大きく変動。やっぱ格ゲーキャラは強いね。

1位 八神庵 171票

若いくせに大人の男の色気が武器。落ち着いた雰囲気とイっちゃってる言動のギャップも魅力？



（静岡県　浅宮　白さん）

2位 リュウ 89票

彼の魅力は、彼の周囲の強敵たちとの闘いなくしては語れない。



（鳥取県　西向侍君）

3位 草薙京 72票

庵とは対照的なさわやかな熱血漢。いい意味で京サマにはガキであってほしい。



（大阪府　毒茸美女丸さん）

4位 火引弾 68票

あまりのヘポコピーぶりが見るものに漢気を感じさせずにはいられない。



（埼玉県　彩文君）

5位 神月かりん 57票

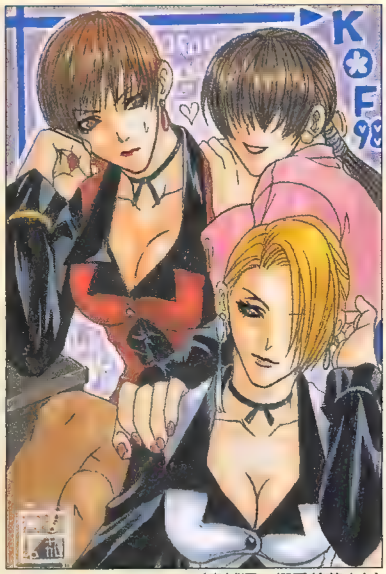
さくらさん！負けなくってよっ！今回はお嬢様の勝利。総合順位ではどうなるか!?



（大阪府　虎杖せなさん）

カラーイラスト月別人気投票（仮）

6位　ルガール　バーンシュタイン　50票
ルガール氏欠席につき（笑）元秘書のお2人（シェルミー）にご登場いただきました。



（宮城県　櫻季茗茄さん）

7位　エミリオ　ミハイロフ　49票
圧倒的固定支持層を持つエミリオ君。イラストの投稿数も圧倒的です。



（北海道　碧音はやめさん）

8位　春麗　45票
元祖紅一点、根強い人気です。総合順位でさくら、かりんを振り切れるか？



（群馬県　いずみ凪さん）

9位　モリガン　44票
妖艶さと格好良さを併せ持ち、女性にも人気があるのが彼女の強み。



（埼玉県　彩文君）

10位　リチャード　ウォン　44票
「世界は私のもの」この自信がウォンの魅力。


（北海道　羽坂絵美さん）

順位	名前（ゲーム名）	票数
11	春日野　さくら（SF）	40票
12	七枷　社（KOF）	38票
	ケン（SF）	38票
14	矢吹　真吾（KOF）	37票
15	キース・エヴァンズ（PF）	35票
	テリー・ボガード（餓狼）	35票
17	麻宮アテナ（KOF）	34票
18	バイス（KOF）	33票
19	ザンギエフ（SF）	32票
20	暴走レオナ（KOF）	30票
21	コーディー（SF）	30票
22	オロチクリス（KOF）	29票
23	ギース・ハワード（餓狼）	28票
24	ガイ（SF）	26票
	リリス（VMP）	26票
26	レインボーミカ（SF）	25票
	ナコルル（侍魂）	25票
28	ソフィーティア（ソウルキャリヴァー）	24票
	山崎　竜二（餓狼）	24票
30	刹那（PF）	23票

いまだタイトルに（仮）が付いたままですが、今回が月別ランキング発表第一回となっています。
　そういうわけで、1位から9位までの10キャラの順位をカラーイラストと連動させてみましたがいかがでしょうか？
　イラストが送られてくるキャラ、掲載できるキャラが偏りますね。実際、今回も「ルガールのイラストがねえぃっ」という、ユカイな事態に陥ってます。でもまあ、人気とは別に、クオリティの高いイラストもどしどし掲載します。
　というわけで、順位は気にせず、好きなキャラのイラストを描いて送ってね。
　その人気投票の結果のほうですが、予想通りというか、KOF98発売でさらに人気が加速したと思われる庵が独走のトップです。
　2位は永遠のスタンダードキャラ、リュウ。ゼロ3はもちろん、中平先生の「RYU-FINAL」の影響も少なくはないのでは？
　3位の京は、ライバルの庵には大きな差をつけられているものの、KOF98で大躍進した一人。
　そして今回大躍進したのが、4位のダン、5位のかりんお嬢様、6位のルガール。
　やはりこの人なしでは語れないゼロシリーズ、影の主役（？）ダン。そして、さくらのライバルとしてゼロ3初登場のかりんお嬢様。さくらを押しのけての5位。ちなみにさくらは11位。
　なみいる美青年、美少女キャラを押しのけてのルガールの6位は、こう言っては何だが実に意外。
　今回の結果が、次号発表の総合順位にどう影響してくるかが非常に楽しみです。（ギイ）

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★必ず封書で送ってください。封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じだ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。

＜データ投稿時の注意＞
★同時にカラーCGのデータ投稿を募集。サイズは自由ですが、やはり、はがき比率をできるだけ守ってください。
★投稿に使用できるメディアは、3.5インチ2HDのFD、230MBのMO、CD-Rのいずれかでお願いします。MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。なお、メディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
★ファイル形式はPhotoshop(PSD)、BMP、PICT(PIC)、TIFF(TIFF)、JPEG(JPG)、MAGのいずれかで。ただし、JPEGは保存時に画質が劣化するのであまりおすすめできません。
また、圧縮する場合はLHA(LZH)または自動解凍できるファイルでお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。
コメントなんかもテキストファイルでOK。

宛先はこちら
〒101ー8935
東京都千代田区神田神保町1ー26　新声社ゲーメスト
カラーイラスト人気投票（仮）係　まで
コーナータイトルの応募もこちらへ

締切 11月1日（必着）



NAKORURU-POSTER REVISION

ナコルルポスターREVISION
価格1050円 送料:F 通販番号:SS-222[redacted]
サイズ／728×515



■三鷹市水道局で配布されていた、伝説の結城信輝先生のイラストのポスターを完全復刻。コミックマーケットでの発売以来、飛ぶような売れ行きに大感謝なのです!

ILLUSTRATE-COLLECTION SHIN-MEGAMITENSEI

御祇島千明 真·女神転生複製原画集
価格1575円 送料:E 通販番号:AT-25[redacted]
8枚セット イラストサイズ／257×364ミリ



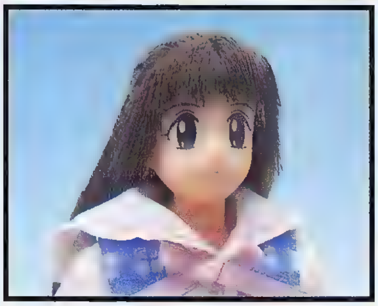
■真・女神転生のコミックスを手掛ける、御祇島千明先生のＢ４サイズのイラストカードが収められた作品集。描き下ろしイラストを含む、独特の雰囲気を持つイラストの数々が、惜しげもなく込められているのだ。
　よく質問を受けますが、新声社から発売されている複製原画集シリーズは、Ｂ４サイズのカードが収められたケース形態なので、本じゃありません。そこのところよろしくね。

CHARACTER DOLL SERIES

CHARACTER-DOLL AYANE

トゥルーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円 送料:E 通販番号:AS−01[redacted]
体高／約28センチ 全身14箇所可動





©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory

■大人気の恋愛シュミレーション「トゥルーラブストーリーの主人公、綾音のドールが完成。ナコルルとほぼ同じ、28センチ程の大きさながら、全身14箇所の可動パーツによって、様々なポーズを取ることが可能。顔はもちろん、髪型やルーズソックスなど、ゲーム時の設定を細かい部分まで忠実に再現。そのあまりの愛らしさに、新声社が誇る、さすらいのトゥルーラバー「Ｊ・Ｂ」も、人形を抱きしめたまま4日間ダンシングだったほどなのだよ。

CHARACTER-DOLL NAKORURU

ナコルル人形復刻版
価格10290円 送料:E 通販番号:SS-220[redacted]
体高／約28センチ チチウシ付き

■すべてのキャラクタードールの走りであると言っても過言ではない、ナコルル人形の復刻版！病的なまでに「可愛さ」を追求して仕上げられたフェイス。腰掛けるといった動作にも、対応が可能なソフトビニール製のボディ。ほぼ原型のままの復刻ながら、昨今発売されている他のドールと比べて、何ら見劣りする事のないその出来は、買って直にその眼と手で確かめて欲しい。





■買い求めよ業の者ども。どっちの娘にするか迷ったら、男らしく両方アタックだ!女の子ゲットするにゃ～勢いは大事である。ごめんよ綾音ちゃん。もう間違わないよ。

激流の（ゲビン・ベーコン） 雅7



お詫びと訂正：前号掲載したトゥルーラブストーリー桂木綾音人形の商品名に誤りがありました。深く反省しますとともに、お詫び申し上げます。

YOKOTA-MAMORU CEL-PRINCESS

セルプリンセス［美樹］
価格3990円　送料:E　通販番号:CG-15
セット内容／美樹本体＋着せ替えセル4枚　サイズ／A4程度

イラストは横田守先生



■セルに印刷された自分好みの服装をさせて遊ぶのだ。何故こんなすばらしいコスチュームを見落としているのだ！という、我ら「えろぐっず制作委員会」が悶絶するような積極的な意見も大歓迎だ！



■服があちこちスケスケでえっち～な感じのテレカ。絵柄の違うマルゲ屋限定販売バージョンはマルゲ屋で買ってね。

セルプリンセス［美樹］読サビ限定テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:CG-21

MOUSEPAD LANGRISSER V

ラングリッサーVマウスパッド
価格1575円　送料:E　通販番号:MS-08



■主人公が人造兵という、シリーズ中でも異色の最新作「ラングリッサーV」より、ヒロインの一人、クラレットのマウスパッドを発売。ラングリッサーシリーズを通してイラストを提供してきた、うるし原智志先生の描く可愛い女の子と、印象的なコスチュームは、シリーズを重ねた現在でも健在。ファンなら絶対に手に入れておきたい一品なのだ。

MOUSEPAD MELTY&DARKMELTY

メルティ&ダークメルティマウスパッド Part.2
価格1575円　送料:E　通販番号:G−27

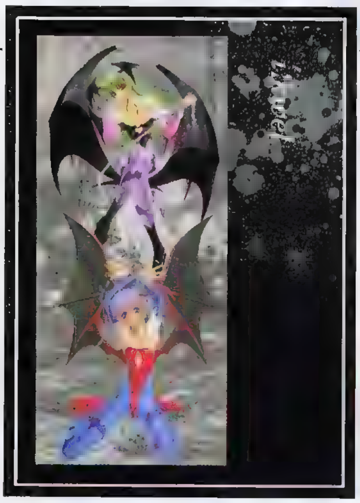
■新声社から絶賛発売中の吉崎観音先生のイラスト集「MIND」を見てビックリ！なんと、メルティさんとダークメルティさんが大変なことになっちゃてるじゃないですか！まったくもう観音先生ったら、何を描いちゃってくれるんだか、もう！もちろん、ありがたく商品化させてもらいますがね。

しかし、えっちな絵はマウスパッドに仕立て上げる商品開発部の悪癖もなんとかならんもんかね。



特別サービスである

UTATANE-HIROYUKI ILLUSTRATIONS MORRIGAN&LILITH



■夏のコミックマーケットで好評だった、うたたねひろゆき先生のモリガン・リリスのリトグラフを購入出来なかった人たちへ送る、量産型なのだ。量産型とはいえ、商品自体のクオリティはそのままキープ。しかも、会場限定版とは、また少し違った仕様になっています。コミケに来れなかった人や、買い損ねた人は、絶対購入して欲しいって商品なのだ。

UTATANE-HIROYUKI i kwel

うたたねひろゆきモリガン&リリスリトグラフ［i kwel］
価格5250円　送料:E　通販番号:C−195G
セット内容　額付きセル　サイズ／B4程度

UTATANE-HIROYUKI TELEPHONECARDSET

うたたねひろゆきモリガン&リリステレカセット
価格2400円　送料:A　通販番号:C−194G
セット内容／台紙付き　50度数テレカ2枚セット

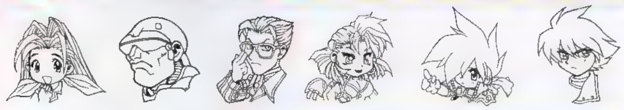
■こちらも夏コミで1000セットがあっという間に完売してしまった最強アイテム。伝説のモリガン&リリステレカセットを、これまたバージョン変更して発売。コミケ仕様とは、台紙がちょろっと変わっております。

しかし、ナコ&リムテレカの次は、モリガン&リリスをやろうと企画を考えてから幾年月。やっと、発売が叶った夢のアイテムです。



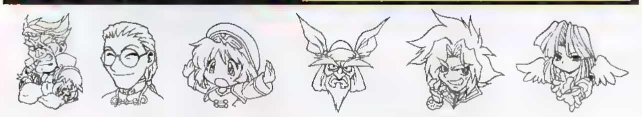
STAMP-SET PART.1

サイキックフォース2012スタンプセット[PART.1]
価格2520円　送料:E　通販番号:TA−29
セット内容／キース・カルロ・レジーナ・ゲイツ・マイト・パティ



STAMP-SET PART.2

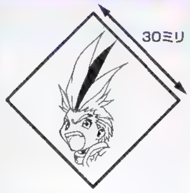
サイキックフォース2012スタンプセット[PART.2]
価格2520円　送料:E　通販番号:TA−30
セット内容／ウォン・刹那・エミリオ・ガデス・ウェンディ・玄信



■るりあ046先生の可愛いイラストの6個入りスタンプセット。あちこちに押しまくってね。制作者的には、じいさんが結構お気に入り。

PART.1&PART.2同時購入特典！

2年間熟睡して「あたりそーめん」もしっかり健在なバーン君をプレゼント！



MAGICALDROP MAGCUP

マジカルドロップ　ネコマグカップ
価格1029円　送料:F　通販番号:DT−4
カラー／ホワイト　サイズ／約85ミリ

■すでにこのコーナーでは妙に人気者の位置を確立しつつある、マジドロのネコグッズに、かわいいマグカップが登場。
早とちりされちゃ困るので、先に断っておくが、お湯を入れると鼻水の色が変わるとか、実は鼻水の代わりにカップの中身がこぼれ落ちるなんていう、気の利いたギミックは、いくらなんでも会議中にボツくらったぞ。



ILLUSTRATE-COLLECTION Force

サイキックフォース2012複製原画集[Force]
価格1785円　送料:E　通販番号:TA−27
8枚セット　イラストサイズ／257×364ミリ



■表紙イラストの逢坂浩司先生をはじめ、しろー大野・天織龍樹・影子・鎧良寿・よつもと・神崎らいむ・秋葉デンキ、総勢8名の先生によるイラストを収録。

POSTER-SET SECRET FILE

サイキックフォース2012ポスターセットD[SECRET FILE]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−28
2枚セット　ポスターサイズ／841×594ミリ



■お店に張り出されているキース&ウォンと、マイト&パティの２種類のカッコイイポスターが入ったオトクなセット。大きさもオトクなＡ２サイズ。

SHOOTING-FREAK-SOUND-SERIES 怒首領蜂+エスプレイド

SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0002

限定品 NOW PRINTING

■サイトロンと新声社のタイアップシリーズ第2弾「怒首領蜂+エスプレイド」。マルゲ屋と読サビでのみ1000枚だけ販売されるという、超限定品。こりゃ〜大変だ！音速で買うのだ！

10月上旬発売

GAMESTVIDEO RADIANTSILVERGUN

レイディアントシルバーガン　ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV−44
収録時間／60分

■いっちゃなんだがプレイが凄え。全国一、ってことは宇宙一の素敵なプレイをノーカッツ収録しとる。買った人はもれなくそのプレイが拝めるという特典付きだ。あとオマケが凄え。サターン版のムービーを収録し、素敵なストーリーをさらに素敵にしとる。見るうちに素敵に上達できる。買わないとモグリだぜ。



便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日１０時〜１７時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ７日程です。２週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は１６０円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所　氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	２個まで	100円
	３個以上	200円
C	１個なら	200円
	２個以上	400円
D	３個まで	200円
	４個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

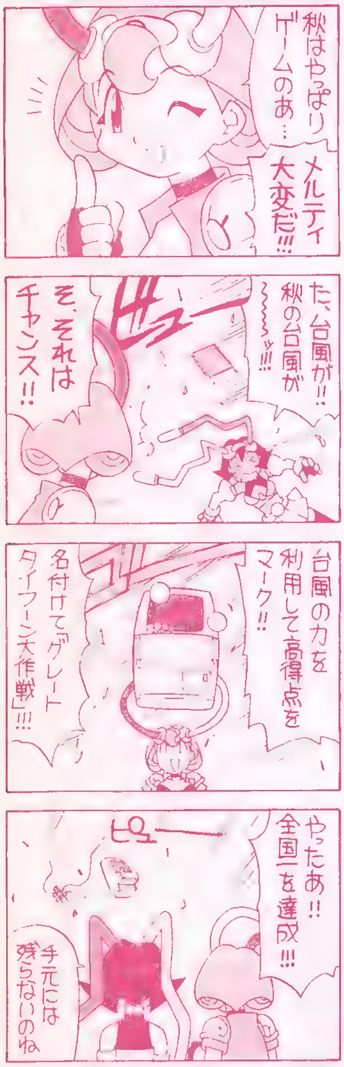
注文例：ナコルルポスター（F）　1個　500円
ネコマグカップ（G）　1個　800円
セルプリンセステレカ（A）　1個　100円
以上の商品を注文された場合の送料は５００円に単品発送の送料を加えた１３００円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたいみたいっていう人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

メルティ 4TH IMPACT! NO.15 吉崎観音社 YOSHIZAKIMINESYA 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



10/30号 ゲームイベント **優先券**

新作同人誌紹介



メルティデラックス
¥1150（税抜き）発売中

☆マルゲ屋マスコット・メルティの性能をあますところなく紹介したＡＬＬメルティ本！特筆すべきは描き下ろし漫画「メルティVSダーティー」永きに渡る両者の戦いがついに決着！イラストも満載だ！観音先生ファンは要チェックね！

ゲームショウ秋！今回もマルゲ屋ブースはサービスいっぱいだよ。

天下一ゲーマーの店 ゲ屋 瓦版





「メルティの東京ゲームショウ告知ターイム！一般入場日の10/10(土)・10/11(日)ではすっかりおなじみマルゲ屋ブースが出展しちゃいます！今回の目玉は、大友克洋先生のスプリガン関連グッズを大放出するんだよ。じゃ、マルゲヤマンNO.43、くわしく説明して」
「私を番号で呼ぶんじゃない！スプリガンのトレカやポスターだ！パンフレットが売り切れるほどの映画のグッズだから早めに来てくれたまえ」

マルゲ屋を撃て！エスプレイド・怒首領蜂CD化！

「マルゲ屋大阪梅田店1周年おめでとう！大阪といえばエスプレイドの美作いろりの関西弁が忘れられないね」
「そんなマルゲヤマンにインフォメあげます。エスプレイド・怒首領蜂」のCDサントラが10／2発売よ！マルゲ屋と読サビでのみ販売だから気をつけてね！」
「サイトロン&ゲーメストの超強力コンビによる、「FREAK SOUND SERIES」攻撃はまだまだ続く！CDリクエストをよろしく！」

10／1〜10／17はプリティ大抽選の巻

「マルゲ屋秘密情報を君だけにリーク！それが私、マルゲヤマンだ！10／1〜10／17期間中に2000円以上まとめ買いすると抽選券がついてくる。毎週末の大抽選会で使ってくれ！サマージャンボ宝くじ規模の大抽選なので気合で挑め！グッズは手にはいるわ、抽選はできるわ、おまけにスタンプまでもらえるから言うことなし！」
「もしカードを忘れてもレシートに押してもらえるんだよ」

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋10月の定休日は13日です。（大阪梅田店は19日）

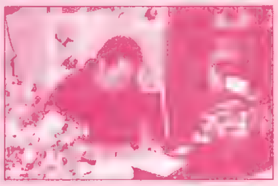
マルゲ屋ブースあり東京ゲームショウ

あのスプリガングッズのほかにもマルゲ屋ならではの隠し玉グッズも続々登場。名古屋店でのサイン会も大盛況だった（左下参照）、逢瀬琥姫先生のグッズを始めとして、著名作家さんたちの超美麗イラストポスターなどなど、こんな狭いスペースじゃ書ききれません。とりあえず来て!!

マルゲ屋イベント独占速報

横田守先生サイン会

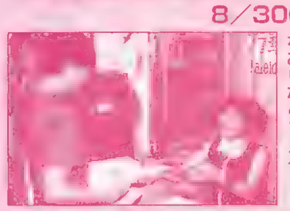
8／30(日)荻窪店



たくさんの差し入れに囲まれてサインに応じる横田先生。ファンの方々のメッセージにも熱い想いがこもっていたぞ！

桜瀬琥姫先生サイン会

8／30(日)名古屋店



当日は200人近いファンの方で店内どっちゃり状態!!先生も一人一人の励ましの声に大感激!!イカした一時をありがとうッス！

逢坂浩司先生サイン会

8／30(日)大阪上六店



単独のサイン会は初めてという逢坂先生は多少緊張ぎみ。でもサイキッカーもそうでない方も大満足の一日でした！

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみ正午より。その他の店舗はPM2:00からの開始予定です。

10/3	大阪梅田店	1周年記念くじ引き抽選会
10/4(日)	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	テトリス・ザ・グランドマスター大会
	札幌店	トレカBOX+1PACK大会
	仙台店	月華の剣士大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターZERO3大会
	大阪梅田店	1周年記念くじ引き大会
	大阪上六店	KOF'98 3on3大会
10/10	大阪梅田店	1周年記念くじ引き抽選会
10/11(日)	G-神保町店	テトリス・ザ・グランドマスター大会
	G-荻窪店	ソウルキャリバー大会
	札幌店	トレカ交換会(新声社メイン)
	仙台店	侍魂 天草降臨大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪梅田店	1周年記念くじ引き抽選会
	大阪上六店	サイキックフォース2012 3on3大会

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜20:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

営業時間のお知らせ

神保町本店	11:00〜21:00
東京荻窪店	10:00〜22:00
大阪上六店	11:00〜19:00
大阪梅田店	11:00〜20:00
その他の店舗	11:00〜19:30

AMショーはどうだった？

キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

オープン記念で招かれた京都のa-cho。あれから1年…、まだまだ盛り上がってました。

a-choで暮らす

去年の今頃、京都の中心地となる四条寺町、ここにa-choという大規模なアミューズメントセンターがオープンし、そのオープニングイベントとして招待されたのは記憶に新しい。あれから1年、再びa-choでイベントをということで、久々にいってまいりましたよ。

去年はイベント後日にブラジル遠征などと、わりと時間的に余裕がなかったので気付かなかったけど、a-choってゲーマーに取ってかなりいい条件がそろった遊び所だと思う。第一にプレイ料金が50円（一部除く）と安い。これは対戦格闘をメインとするゲーマーはもちろんのこと、ハイスコアラーに取っても嬉しいお値段。実際、お店の雰囲気、場所柄から考えることができない料金設定だよ。

ゲームをする環境は、まあこんな感じ。それで、ゲームにあきたらa-choの上の階にあるネットカフェがまたいい感じなんだな。

基本的には喫茶店なんだけど、インターネットができたり漫画もたくさん置いてあったりと、時間を忘れてしまうほどくつろぐことができるのだ。とにかく俺的にはかなり充実した空間だった。



アクション付きのDPにはさすがに俺もビックリしたぜ！

キャサ夫長丁場イベント初体験！（キャッ）

俺のイベントといえば、やっぱりバーチャファイターによる100人組み手。でも、今回は若干違うイベントが計画されていた。バーチャの組み手は含まれていたが、そのほか鉄拳3、オラタンなどでも組み手を実行。さらには人気沸騰中のビートマニア2mixをはじめ、デイトナUSA2といったゲームでもイベントとして模範プレイをしてしまったのだ。

だから、組み手だけならば通常4時間ちょっとなのだが、今回は正午スタートで…閉店まで、なんと12時間近くのイベントになった！

イベントはビートマニア2mixで開幕。模範プレイとしてやってはみたが、さすがにビートマニアのレベルは一般層だとしても高い。俺は1Pでレゲエ⬇コナミックス⬇ミナマルテクノ⬇ハードテクノとプレイしたが、最後クリアできず。無念。一通りクリアができ、ダブルプレイを練習するのが日課になっていたば、バーチャtbムックに迫られ練習を欠かすことに…。言い訳だけど、これが俺のビートマニア人生でした。

ちょっとした模範プレイを終えると、今度は一般客がプレイ。見てみるとダブルプレイ！しかも、激ウマ!!プレイしながら踊ってみたり…絶対に一般客じゃない。

次にデイトナUSA2。初・中・上級の各コースをプレイ。しかし、当日店内にはデイトナに興味を持ったお客さんがいないため、ちょっと引いたかも。その流れで今度はバトルガレッガを模範プレイだ。ゲーメストからビデオが発売され、そのプレイヤーでもあり、まだ現役ぶりのやり込み具合。ここで一気にビートマニアとデイトナでの名誉を挽回するチャンス。ギャラリーのほうもさすがにシューティングゲームになるとグッと増え、辺りを埋め尽くした。しかし、結果は2面の鳥（稼ぎポイント）で210万程度。普段なら捨てゲーだけど続けたが、結局6ボスで死亡という結末に。イベント前半では本当にただ恥をさらす感じになってしまいました。楽しみにわざわざ来店してくれたお客さん、ごめんなさい。ここで一言謝っておきます。



1Pをク、クリアできないなんて…。キャサリンがっくり。

さて、俺の身体も徐々に温まってきたのは夕方から行われたオラタン組み手あたりかな？京都ではオラタンの人気は高く、優に50人を越えるエントリーがあった。当日、セガが行うオラタン全国大会の予選が他店であったにも関わらず、これだけの人数が集まるとは予想外。プレイヤー人口も多いためかレベルも高く、勝率は6割程度。成績的には不満があったが、内容は納得できたよ。というか、本気でオラタンをやっている人はマジで強いことを実感した。

オラタンで人と対戦をする意気込みが増したのか、は謎だが、その後の鉄拳3の組み手は好調。勝率も8割を優に越え、さらにはその後のtbの3on3でも優勝。すべてのスケジュールをこなしたときはすでに蛍の光が流れていたよ。

今回の反省点

いや～、さすがに今回のイベントは楽しかったけど、その反面厳しかった。それも結局、俺があんまりゲームをしていなかったからなんだけど、その理由で結果自分が恥をかくことに…。キャサ夫ってこんなもんなの？って感じだったと思うけど、あのときはそんなもんでした。手を抜いたつもりはないけど反省してます。1日がかりのイベントだったけど、ホントに最後まで付き合ってくれたお客さんには感謝、感謝。もし来年、またa-choさんが招待してくれるなら、そのときはビックリするようなプレイができるようにしたいと思います。



シューティングは人気あり！アドリブ弾避けは任せてください。

ふう。話変わって俺から見たイベントだけど、ゲームによってプレイヤー層が結構違うことに気付いたよ。たとえばビートマニア。開幕でビートマニアをやってデイトナに移ったわけだけど、ビートマニアが好きな人は、ほかのイベントはそっちのけ…。気付けば閉店までビートマニアをやり続けてたような気も。

変わって、イベントには組み込まれていなかったバーチャストライカー2。これもまたひたすらバーチャストライカーって感じで、休憩時間を見ては俺もバーチャストライカー2をやっていたが、休憩時間がくるたびに同じ人とやっていたような気がする。

鉄拳3やバーチャ3tb勢は計画的犯行（？）。夜から開始というのを承知の上で、9時ごろから集まりはじめたし。実際、時間やゲームによって対戦相手も変わるわけだから俺的には楽しかったので、別に愚痴ってるわけじゃない。確かに12時間もの長丁場イベントだからね、自分に取っても損得を考えなきゃ。ただ、俺は今回のイベントでまた幅広いプレイヤーを知り、ゲーメスト本誌でもなにをやっていけばいいのかが、ほんのちょっと分かった気がするよ。



なんとかバーチャ3tb3on3はこのメンツで優勝、名誉挽回だ。

●突然ですが、DOHJINコーナーは今回で終了することになりました。アンケートハガキでの人気の低下や、厳しい批評文への抗議の電話なども理由の一つのようですが、まあ色々あるそうなので、僕としては不本意ではありますが、しかたがないですね。長い間の応援、ありがとうございました。またいつか、僕の名前を見かけたときには、よろしくお願いしますね。では。app@pb.highway.ne.jp

お知らせ☆

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同人誌紹介

値段は送料込みです。

天球儀



ROOM MATE発行B5判44頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「楓、覚醒楓、守矢中心の月華本です。天野、鷲塚、雪もでてきます」

ほのぼの&ギャグ&シリアス。楓のためを思う覚醒楓と守矢の対決を描いたシリアスがメイン。覚醒楓のキャラクターが描けていてよい。

（〒185-0001 東京都国分寺市本多2-1-20 コンコード国分寺604号 小林洋子）

私とわたしのセトゥル



ジュニアエース発行B5判オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手で。

「ナコルルFANに読んでほしい本です」

ナコVSナコのシリアス。ややテーマの描き方がぎこちないが、ナコ&リムの話として独自性と情熱が感じられる。冒頭に僕の書いた文章が引用されていて照れちゃいます。

（〒513-0826 三重県鈴鹿市住吉1丁目13-17 森智夏子）

天地唄

流橋発行A5判24頁オフ表紙カラー。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「修羅&羅刹閑丸メインの小説本です」

一つの心の淵から脱出する赤閑丸のショート小説。深み不足ではあるが、口当たりのよい文章であっさり読める。

（〒573-1155 大阪府枚方市招提南町1-29-6 川中きよこ）

The pictorial key to the tarot



ガラスの家発行A5判28頁コピー表紙特殊紙。200円の無記名小為替+160円切手にて。

「タロットカード78枚の意味と占い方をまとめた本です」

タロットについて踏み込んでみたくなった人は、まずはこの本を読んでみましょう。

（〒892-0837 鹿児島県鹿児島市甲突町20-11 和光堂ビル501 兵藤陽子）

キャミィがんばれ！



サークル胡瓜発行B5判24頁オフ。200円の無記名小為替+140円切手にて。

「カプコンオールギャグ本の第3弾です！」

ゼロ3キャミィ中心、連続1頁ギャグ本。個性も画力もあり、しかも楽しめる。

（〒194-0211 東京都町田市相原町816-A-201 松原方「胡瓜」）

イオリ



シュクラン発行B5判32頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+160円切手にて。

「庵がいろんなキャラにいじめられまくるギャグ本です」

美形の庵が理不尽にどつきまわされるいじめネタ大連発なのに、読後感が妙にさわやかな不思議本。

（〒470-0155 愛知県愛知郡東郷町白鳥2-8-28 コーポ白鳥202 山崎方 草薙明）

My sweet kitty



イヤン・ばか庵♡発行B5判44頁オフ表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「'97エンディングのパラレルワールド猫京♡庵本です」

話のプロローグだけで終わっているのが残念。猫耳好きはこのシリーズを追うべし。

（〒815-0083 福岡県福岡市南区高宮3-18-23 辰巳真由子）

TEAM



STUDIO EOK発行B5判32頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+180円切手にて。

「KOF'98、新旧怒チーム本です。祝ハイデルン復活♡」

怒チーム+ハイデルンの4人での、ほのぼの愛情仲間本。可愛い女の子的レオナが特徴。

（〒982-0803 宮城県仙台市太白区金剛沢3-18-33 赤井澤方「TEAM」）

madonna lily



cherry Dole発行A4判33頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「To Heart芹香本。観用少女『芹香』と出会い、少女マンガ目指しました」

そして……。というお話。大きな判型が無駄でない画力。

（〒263-0043 千葉県千葉市稲毛区小仲台8-10-1-505 草野方「CD」係）

REVIEW



crimson palace発行B5判156頁オフ表紙カラー。1100円の無記名小為替+390円切手で。

「結城かおる再録集（アンソロジー+同人誌3冊+α）紅×京多め、拳崇、庵ほか」

ギャグありシリアスあり、その他ありの盛りだくさん。読みがいのある実力派本。

（〒226-0003 神奈川県横浜市緑区鴨居1-15-15-101 蓮沼久美子）

THE HEAVENLY KINGDOM



十億分率&大江戸スペシャル発行A4判36頁オフ表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「受だけど積極的な京が好きな人におすすめです」

庵×京の3本立て。大きな判型で豪華な画面構成。18禁。

（〒631-0033 奈良県奈良市あやめ池南2-5-31 三輪あずさ）

神蛇～オロチ～

×群企画発行A5判44頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「社×クリス×シェルミーの3P小説。マイドリーム本」

破滅的展開のバンドメンチーム本。Hもあるが、ストーリーもありの3P。18禁本。

（〒860-0863 熊本県熊本市坪井6-20-6-8 光永亮子）

またまたグッバイマイフレンズ～え、KOFなの?の巻～

くりぃむしちゅう発行B5判44頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「KOFシリーズオンリーの男性向け18禁本」

社&クリス×シェルミー、マチュア×バイスの小説部分が読める本。18歳未満購入禁止。

（〒161-0033 東京都新宿区下落合1-15-21-506 田中淳子）

今回のお題は"連続技"です

アーケードゲーム初心者講座

～2D格闘ゲーム編③～

一第4回一

担当：ぴぐ

ぺんぎん好きに拍車のかかってきた最近ですが、どうやればぺんぎんって入手できるんでしょう？誰か教えてください。

さて、毎号、耳タコなほど「**今の2D格闘はダメージ効率が重要**」って言ってきたよね。ダメージ効率とは（攻撃の当てやすさ）×（1回の機会で与えられるダメージ量）と表現することもできます。

で、今回は1回でのダメージ量を追求した「連続技」の話をしていきましょう。

連続技ってなに？

本誌で頻繁に使われている「連続技」という単語だけど、その定義とは「**攻撃を受けてのけぞっている間に、次の攻撃を当てる**」ということ。ある攻撃と次の攻撃が「**つながる**」という言い方をすることも多い。

攻撃をくらってのけぞっている間（のけぞり中、くらい中とも言う）は、たいていガードを始めとする操作を一切受け付けてくれない無防備な状態なので、そこに攻撃を当てることができれば、さらに余計にダメージを与えられることになるよね。相手ののけぞり中にさらに攻撃を当てるためにどうすればいいのか、というのが連続技を考えるときの重要な要素。

それでは連続技を構築していくための基本的な知識を身に付けていこう。

まずベースとなるのは、

- ●**自分の技の出の早さと硬直**
- ●**相手ののけぞり時間**
- ●**相手のやられ方**
- ●**相手の体型**

といったところ。

特に重要なのが、自分の技の出の早さ（と硬直）と相手ののけぞり時間の関係かな。

ここで前号でも触れた、攻撃の「前動作→攻撃力発生→持続→消滅→後動作」という流れを思い出してもらいたい。連続技を作るときにも、この流れを考えるのはとても重要なこと。

連続技を考えるときは、さらに相手ののけぞり時間というものを加味していく。

一般に「小攻撃は威力は低いが、出も早くスキも小さい攻撃」だけど、もうひとつ「ヒットしたときの相手ののけぞり時間が短い」という性質がある（ことが多い）ことも覚えておこう。もちろん逆に大攻撃はのけぞり時間が長い。

攻撃①、攻撃②へつながる連続技を考えたとき、

攻撃①
- **・後動作（硬直）が短い**
- **・のけぞりが長い**

攻撃②
- **・前動作が短い（出が早い）**

という条件を満たすような技を当てはめていけばいい。

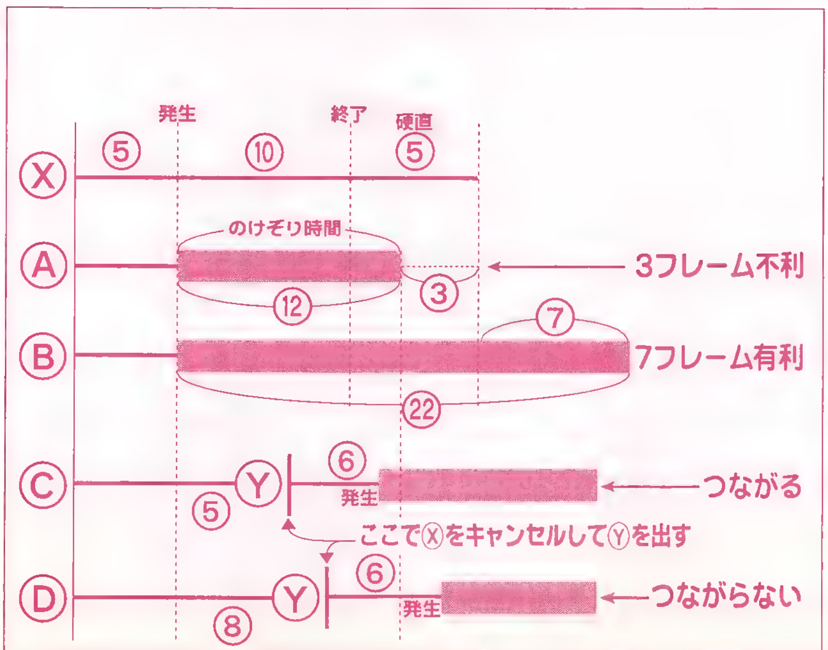
ただし、**ここで言う硬直の長さとは「絶対的時間」ではなく、相手ののけぞり時間を含めた「相対的時間」**なので、実際に相手に攻撃を当てたときに、どちらがどれだけ早く動き始められるかということが問題になる。

では、表のほうに注目。ある攻撃Xを当てることを考えてみよう。Xは攻撃力発生まで5フレームかかり、10フレームの間攻撃判定が出続けて、攻撃力を持たない時間が5フレームだとする。

もし攻撃Xののけぞり時間が、Aのように12フレームと設定されていた場合。攻撃力が発生（攻撃がヒット）してから、攻撃側は自由に動けるようになる（硬直が解ける）まで15フレームかかる。

それに対し、攻撃をくらった側は12フレームのけぞっただけで動けるようになる。ここで攻撃側は差し引き3フレーム不利。

ところが、Bのようにのけぞり時間が22フレームだったときには、逆に7フレーム先に動けるようになる。ここで発生が7フレーム以下の攻撃を出すことができれば、



少しフレームの話をしておこう。

簡単に言うと「フレーム」とは映画などで言う「コマ」に相当する。映画では1秒間に（確か…）24コマの絵を流すことで、動く映像を作り出している。

同様に、最近のゲームはほとんどが1秒間に60回の割合で絵を描き換えているので、ゲーム画面は1秒間に60コマの絵を流していることになる。そのひとコマ＝60分の1秒のことを1フレームと呼ぶわけだ。つまり時間を表す単位ってことね。

例えば発生が5フレームと言った場合、入力してから攻撃力発生まで60分の5秒かかるという意味だ。ガードされたら5フレ不利と言えば、ガードされると相手のほうが60分の5秒だけ早く動き始めることができるということ。

2D、3Dを問わず、技の遅速や時間的な自分の有利不利を議論する際には便利な言葉なので覚えておこう。

その攻撃はXから連続技になるというわけだ。

もしXがキャンセル可能な技なら、Xにキャンセルをかけて Yという攻撃を出した時点で、自分の硬直は無視できるので、あとは相手ののけぞり時間、Xのキャンセルのタイミング、Yの発生の早さの問題になる。

表の例©（のけぞり時間は12フレーム）の場合、攻撃発生から5フレーム目でXにキャンセルをかけているので、発生が6フレームのYは、相手ののけぞり中にヒットしてX→Yは見事連続技になる。

もしキャンセルをかけるタイミングが遅れて、Xの8フレーム目にキャンセルをかけたら、逆にXからYはつながらなくて、きゅ～（脱力音）な感じだ。

キャンセルをかけるタイミングの早い遅いで、連続技になるかどうかが決まることも多いので、連続技がうまく決まらないなぁと思うことがあったら、キャンセルのタイミングを早くすることを心掛けてみることも肝心だ。

実際の手順は？

さて、数字混じりでややこしく話してきたけど、実際に連続技を調べるときにボクらライターはハナっから「いや、7フレ有利だから、発生6フレのこの技なら、このタイミングで出せば…」とか理屈っぽく考えているわけじゃなくて、とりあえず、なにかにキャンセルをかけて必殺技を出してみたら「おぉ、つながったよ」程度に、**まずは試してみることから始めることが多い。**

そうして試行錯誤しているうちに、**徐々に自分の技の有利不利、発生の早さなどを体感して、つながりそうな技の目星をつける。**そして試してみる。けど、ここでうまくいくなんて、ほとんど運みたいなもの。**ダメだったら、また考え直せばいいだけ**、という開き直りや諦めの悪さは、またひとつゲームがうまくなるための肥やしになる。センスも大事だけど、それ以上に失敗に終わった数のほうが大事だ。

では、連続技全般に関する注意事項をいくつか挙げてみよう。

●**打点は低く、間合いは近く**

ジャンプ攻撃（跳び込み）から入る連続技の場合、**ジャンプ攻撃はなるべく引き付けて低い打点で当てること。**

打点の高低によって、自分が着地するまでに要する時間が変わってくる。着地までの時間が短いほうが地上技につなぎやすいので、なるべくジャンプ攻撃は低い打点で当てよう。

また、間合いが遠くなると決まらなくなる連続技も少なくないので、跳び込むときも跳び蹴りの足先が当たるような位置からでは連続技は決まりにくいことは覚えておこう。

●**もう一発欲張れないか？**

通常技→必殺技とつなぐ場合は、キャンセルを使えばいいので分かりやすいが、通→通、必→必、必→通とつなぐことはできないか、も考えるようにしよう。

特にダウンさせない必殺技からは、意外とつながったりすることも多いので狙いめ。必殺技は大小を変えることで、出の早さ、スキの大きさも変わるので、**試せることは、みんな試してみよう。**

ダウンさせずに相手を空中に浮かせるような技を当てたときは、さらに空中で追い打ちを入れられることも多い。見逃すな。

●**練習すること**

またか、と思われるかもしれないけど、またです。

そもそも初心者かどうかなんて、経験を積んだかどうかの違いでしかない。**苦労せず上達する方法なんてない**んで、ガンバって練習してください。そのうち必ず自分に返ってくるから。

では、また次号。

お便り募集中

本講座では、皆さんからのお便りを募集しています。[illegible]

ゲーセン浪漫 ゲセ食今昔物語

唐突だが、我々はゲーセンの片隅に今も眠る数々の浪漫を発掘して、声高らかに語っていくことを決意した。それがこのコーナー「ゲーセン浪漫」の大まかな成り立ちであるようだ。

記念すべき第1回目は、ゲーム子象、いやさ小僧とは切っても切れぬ「ゲーセン食料事情」について語り合うことに我々的に決定した。

食の殿堂

渕健（以下渕）昔はゲーセン（駄菓子屋含む）にいた時は、自分は何かしらモノ食ってた気がするのですが。

C・LAN（以下C）我はそんなに食ってなかったかな。モノ食う金があれば、ゲームに使っていたさなあ。

渕 食ってるっつっても「よ○ちゃんイカ」とか「うま○棒」とか、体に厳しそうな駄菓子ばっかでしたけど。

C あ、そういや我が祖国のゲセにはカップラーメソの自販機が「さも当然」の如く置いてあったよのう。

台によっては、熱湯じゃなくて水が出ることもあり、期せずして冷麺も楽しめる粋なマシンだったがね。

渕 カップラーメンは最もスタンダードなゲーセン食だったような気がします。でも、ゲーセンが「アミューズメントセンター」化した昨今では、店内でカップラーメンをすすっている学徒の姿を久しく見なくなった感があるのですが。

C 場末っティアな街角ゲーセンには、まだそのような風景が残っておるっぺれ～。

渕 今の子ゼルはファストフード主体で、ゲーセン店内ではラーメンとか弁当とか、わりかし腹膨れるぜ系をガッツリいくことをしなくなったんでしょう。

（ここで突然、ライターのスー一さん乱入）

スー 俺の地元のゲーセン（神戸）には、ゲーム筐体の上に「ソース」や「ケチャップ」などの調味料が置いてあったっス。ゲーセンの店舗自体に「持ち込み食い自由」って雰囲気があったっスよ。店内に流し台もあったしっス。



渕 …なんかグルメなゲーセンだなあ。変に気が回り過ぎてて、逆に複雑な気分だ。

C ああ、昔はどこにでも調味料置いてあったよね。青森にはオリーブオイルとタバスコも置いてあったしな（辛）。

渕 絶対ないでしょう。

C うん。

肉汁讃歌

渕 店内食い物持ち込みで思い出したんですけど、俺の秘密を聞いてもらえますか。

C うむ。よかろう。

渕 昔、俺が通ってたゲーセンの横にまんじゅう屋がありましてね。そこの饅頭屋で買ったブツを、よくゲーセンの店内で食い散らかしていたんですよ。

C ほほむふ。

渕 あるとき、筐体の前で気合入れてまんじゅうをほお張った瞬間、アンコがブセーと飛びだしましてね、一瞬にしてコンパネをアンコ地獄に変えたんです。

被害にあった筐体には「魔界村」が入ってましてな。ゲームの雰囲気と相まって、筐体全体から近寄りがたい雰囲気を発散していたのを思いだしました。

C ほう。ボタンの間にもアンコがぐっちゃら～と挟まっている光景が目に浮かぶね。

渕 当時小学生だった俺は、自分のしでかした所業に怖れ戦慄き、世界が終わったような絶望感を味わいました。

必死に隠密清掃を敢行するも、ヌルリラとした手触りが最後までレバーから消えることなく、大変難儀しましたな。佐世保のゲ○ムカジノさん、今まで黙っててご免なさい。

C 昔はヌルリ、あ、ヌメリといったコンパネによく遭遇した気がするが、それには先達の「店内で無遠慮にブツ食う輩が多数いたぜヘイ」といった背景に起因するんだろうな。

渕 ですかね。あと、さっきも言いましたけど、最近の子ゼルとかは皆ファストフードが食の主体じゃないですか。小学校近くの最前線のゲーセンでは、ポテトの油でどのレバーもまばゆい光沢を放ってやがるって光景も容易に想像できますが。

C ビックマ○クをがっつりいった瞬間、下から肉汁が漏れて、コンパネに余計な潤いとマヨネ臭を与えると言う事態も起こりうるだろう。

渕 油ならまだしも、納豆がコンパネに垂れてたら最悪ですね。

まあ、納豆がコンパネに飛び散るって事態は、明日地球に隕石が衝突するぐらいの確率でしか起こりっこないと思われますが。



C う～ん、今は店内に弁当広げるスペースもないしな。テーブル筐体全盛期は、筐体を机代わりにしてメシ食うのが定番だったからなさらあ。

渕 ひょっとして、ゲーセンでメシ食う光景が見られなくなったのは、シティ筐体が普及したことによりテーブル筐体がなくなってしまったからですかね？

C それだ!それしかねえ!

渕 いや、あんまり関係ないと思いますが…。

C うん。

渕 …。

C 昔、往々にして見られたゲーセン弁当ってのは、メシ食うヒマも惜しんでゲームにうつつを抜かしていたって言う証だったんだな。我は「MAXコーヒーで我慢パターン」もわりと多数を占めつつあった気がしないでもない可能性を否定できない部分は少なからずあったという想念が蘇りつつあるわけだが。

渕 21世紀になっても、みんながメシ食うヒマも惜しんで、ゲーセンで遊びまくってくれるといいですね。

つづく

猛者通信

発行　10月30日

担当：ジ☆ダップセ（C・LAN&田渕健康）

これまでのあらすじ

昨年の秋に発足し、同冬にその儚い命を終えた色モノ企画ページ「猛者通信」。尻切れトンボの勇名も名高い当コーナーですが、この秋、性懲りもなく装いも新たに帰ってまいりました。

これからのあらすじ

まあ、なにけにおもしろげな各種企画を展開していきとうございますので、広い心で見守ってほしいりゅん。



キャチャ兄のキャチャンでいこ

#1 新学期を迎えて…

ウォス!!久しぶりィ!ご無沙汰してたねえ、俺だ、フライズマシンの鬼として知られぬキャチャ兄いだ。知らない者は以後知るよーに（してほしい）。

なぜ俺はプライズマシンの鬼なのか?まずはそこから説明せねばなるまい。

一口に鬼といっても意味はさまざまで、天つ神に対する…（中略）…などなど。でもまあ普通「鬼」といえば牛っぽい角を生やした虎フン男、てな感じだろう。その鬼の象徴である二本の角をUFOキャッチャーのアームに見立て、それ見たことかといわんばかりに鬼を名乗ってみた。二本の角は対空にも使え、近距離から跳ばれたときはこの技でしか返せない場合もある。覚えておこう。

前置きはこのくらいにして、装いも新たに始まった大河連載、当コーナー猛者通信では、唐突ながらもプライズマシン絡みの記事を連載する運びと相成った。内容は攻略とか対談とか株の動きとか、まあいろいろだ。ひとつよろしくたのまれるよーに（願いたい）。

プライズマシーンてやつは実にいい。スコアもなければ対戦もできない、2周目もないし、1プレイ10秒足らずで終わってしまう。しかし動物としての人間に原始時代から脈々と流れる狩猟本能をプチプチと刺激し、結果が直接モノに結びつくプライズマシーンは、物欲の深いヒトの心を強く引きつけて止まぬのだろう。ではまた。

〈終〉

筐体の在る風景

川越市

昭和後期ー。

まだ自分の世界に「ゲームセンター」がなかったころ、少年たちの心を支えていたのは駄菓子屋や玩具屋の軒先におかれていた、小さな筐体たちであった。

風を遮る壁も、満足なイスもなく、吹きさらしの軒下で、子供たちは「画面の中の冒険」を繰り広げた。

少ない小遣いを握り締め、「1コインをいかに有効利用するか?」という命題に燃え、レバーを握り締めていたあの日。画面の中の強敵と戦い、時には、親やPTAと戦いつつ、子供たちはハイスコアを目指し続けた。

時折入荷される新作ーそれが、発売されて久しいゲームだったとしても、子供たちにとっては初めて見るゲームは、すべて「新作」だったのだから。

そして、突然やってくる慣れ親しんだゲームとの別れ。そのたびに心のどこかを切り取られたような、言葉にできない虚無感が、小僧の心を満たしていた。



ゲーム情報誌が今ほどメジャーではなかった当時、もたらされる情報は、すべて口コミのみ。先輩のパターンをスパり、ない知恵を絞り、仲間と少しずつ攻略を進めていく、穏やかな戦いの日々。

ゲームと仲間と駄菓子があれば、何時間でも漂っていられそうな気がした不思議な空間であった。

時は流れ平成の世。

末端まで浸透した情報化により、日本のどこにいても中央とまったく同じ情報を摂取できるようになった。



日本中のゲームセンターで繰り広げられる、同じ動き、同じプレイ。もはや、ゲームセンターごとの「コミュニティとしての個」の差異は希薄になり、プレイヤーごとの距離は限りなくゼロに近づいてしまった。

しかし、今も日本に点在する「軒先筐体」の周りには、昔ながらの独特の雰囲気が息づいている。学校帰りに仲間でつるみ、筐体をかこんで、遠く都会で流行っているであろうテクニックに思いを馳せ、試行錯誤を繰り広げるー。攻略本に頼ることのないプレイは、日々是発見の毎日であろう。

「軒先筐体」ーそこは閉塞した非常に小さいコミュニティだが、他の情報に左右されず「自分だけの力で困難を突破する」という、創意工夫にみちたワンダーワールドがあるのであった。

ゲーメストコミックスのお知らせ

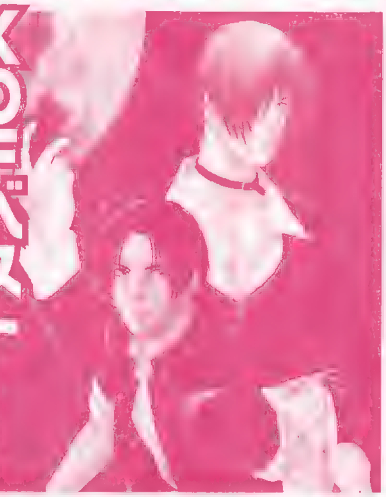
ゲーメストコミックス

ベストセラーから最新作まで！人気のゲーメストコミックス

KOFベストセレクション コミックアンソロジー

超 お買い得のコミックスがついに登場!!
かつての名作を厳選して一挙に収録！
表紙は赤名めい子先生の描き下ろしです。

好評発売中 本体価格780円税



© SNK

サイキックフォース2012 4コマ決定版

あのサイキッカーだって、実は…!?
今回も笑います、笑わせます！

好評発売中 本体価格660円税



© TAITO 1998

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 コミックアンソロジー

最新作がついにコミック化！
早く来いよ、祭はまだ始まったばかりだぜ！

好評発売中 本体価格780円税



© SNK 1998

サイキックフォース2012 コミックアンソロジー



好評発売中 本体価格880円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ 京VS庵 ―炎の対決― 4コマ決定版



そっこん（死語）の方によく効きます☆

好評発売中 本体価格590円＋税

みんなはどう？



作家：G=ヒコロウ

ただいま大ヒット爆進中！いやマジで。

好評発売中 本体価格780＋税

ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム



好評発売中 本体価格880円＋税

©SEGA ©HUMAN

KOFキャラクターポストカードブック



© SNK 1995,1996,1997

手紙を出す。インテリアにする。
使い方自由自在☆



本体価格880円＋税
全国書店にて発売中!!

新声社 GAMEST
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

RYU-FINAL

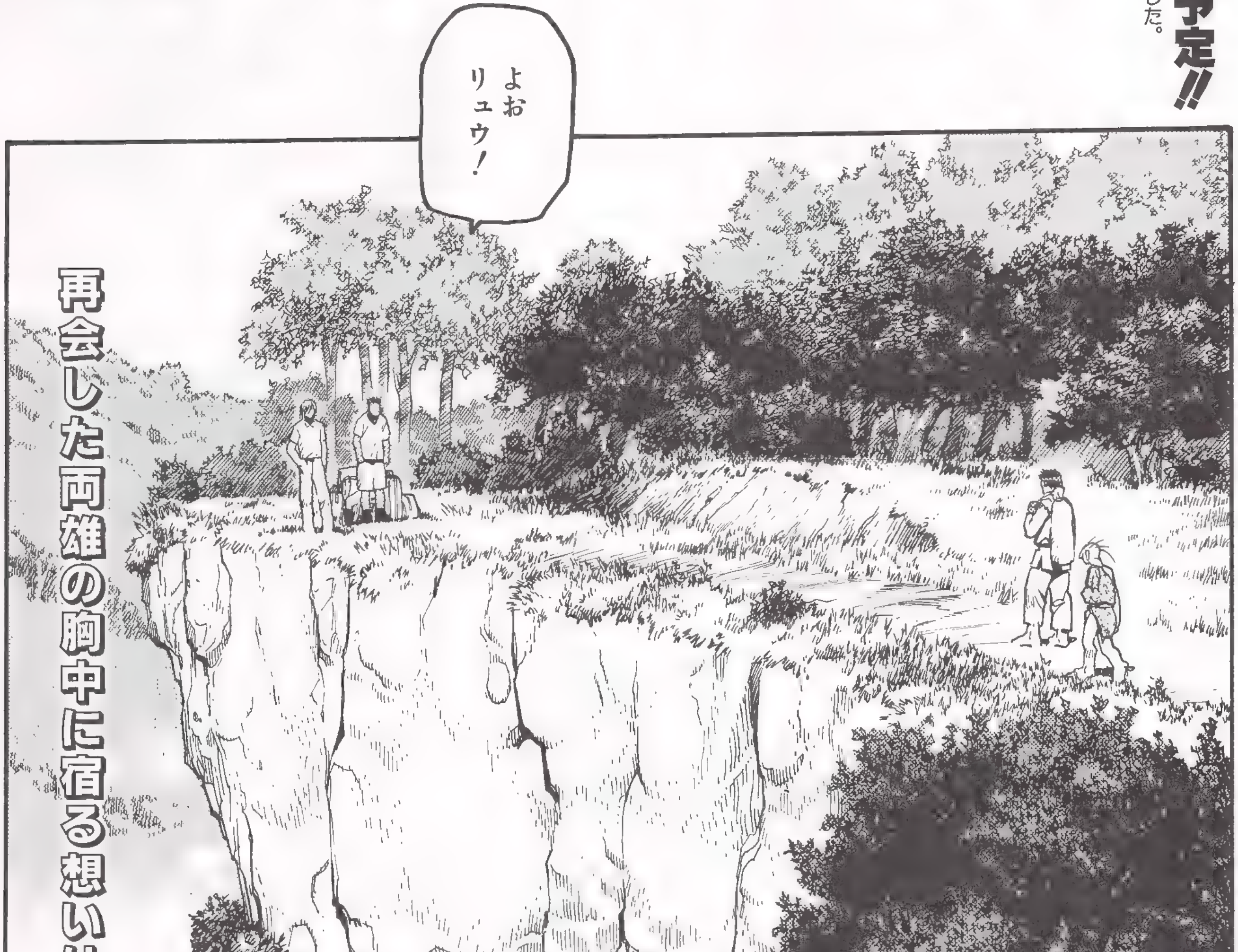
STREET FIGHTER III

―闘いの先に―

第21話

単行本12月下旬発売予定!!

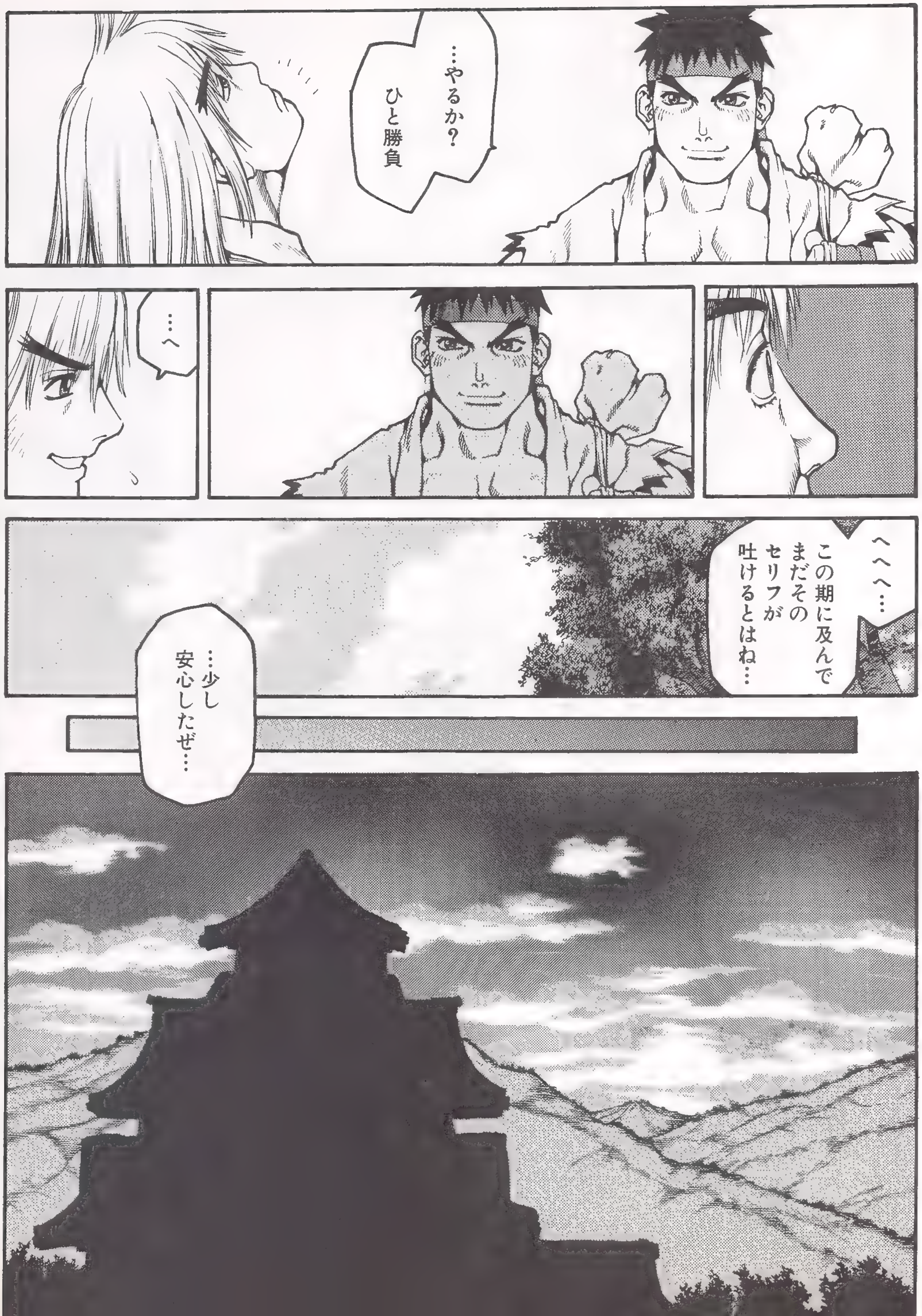
※諸般の事情により発行予定が変更になりました。



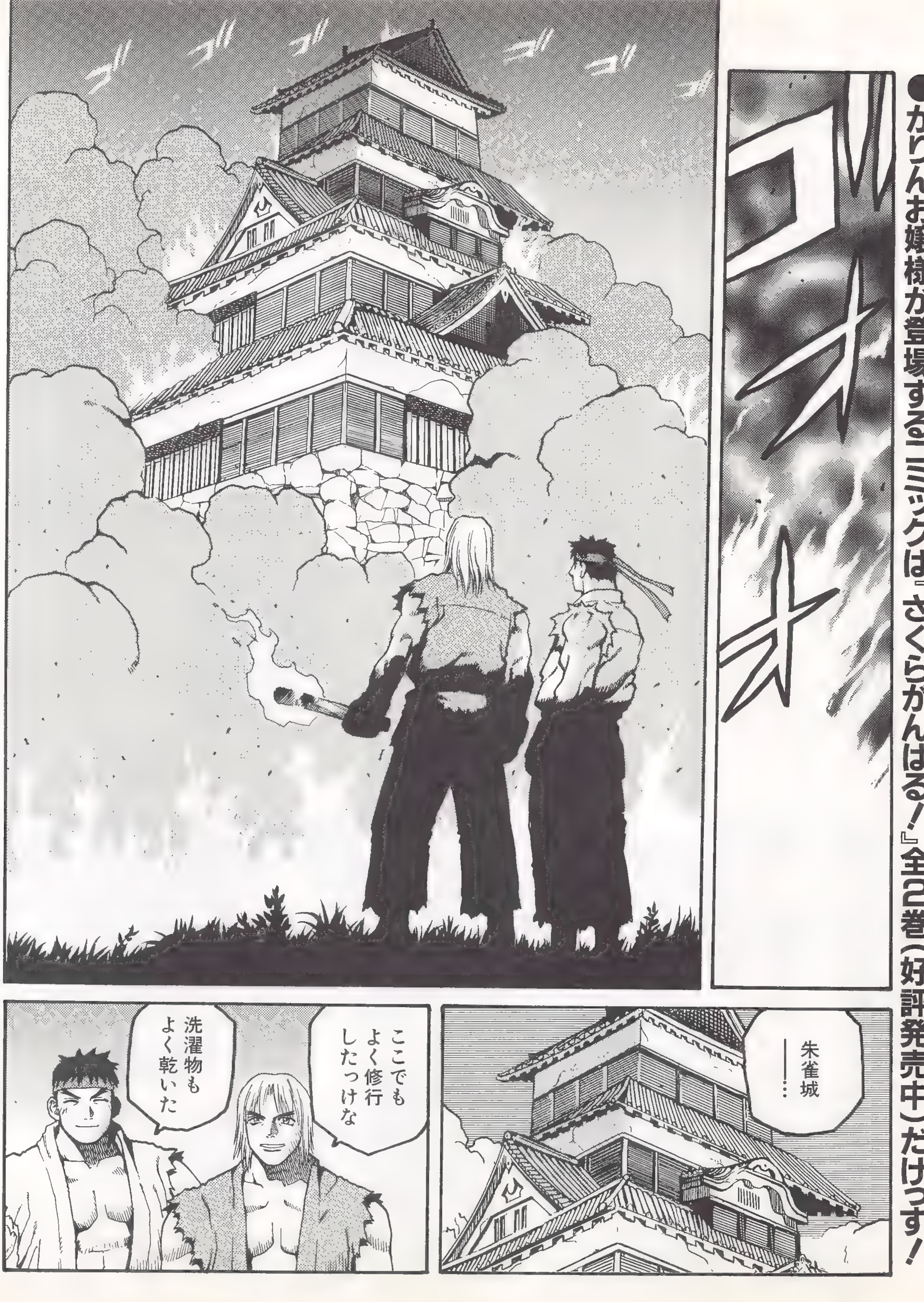
中平正彦先生HP▶http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

中平正彦


よう！
ちゃっす!!
ごぶさたしてるっす!!
もう少し「何故お前がここに!?」みたいな顔しろよ
長い付き合いだからな…
確かにねお互いトシをとったってことだ
へへ！



…やるか？ひと勝負
…へ
へへへ…この期に及んでまだそのセリフが吐けるとはね…
…少し安心したぜ…



●かりんお嬢様が登場するコミックは『さくらがんばる！』全2巻（好評発売中）だけっす！



●中平先生HP⇩http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

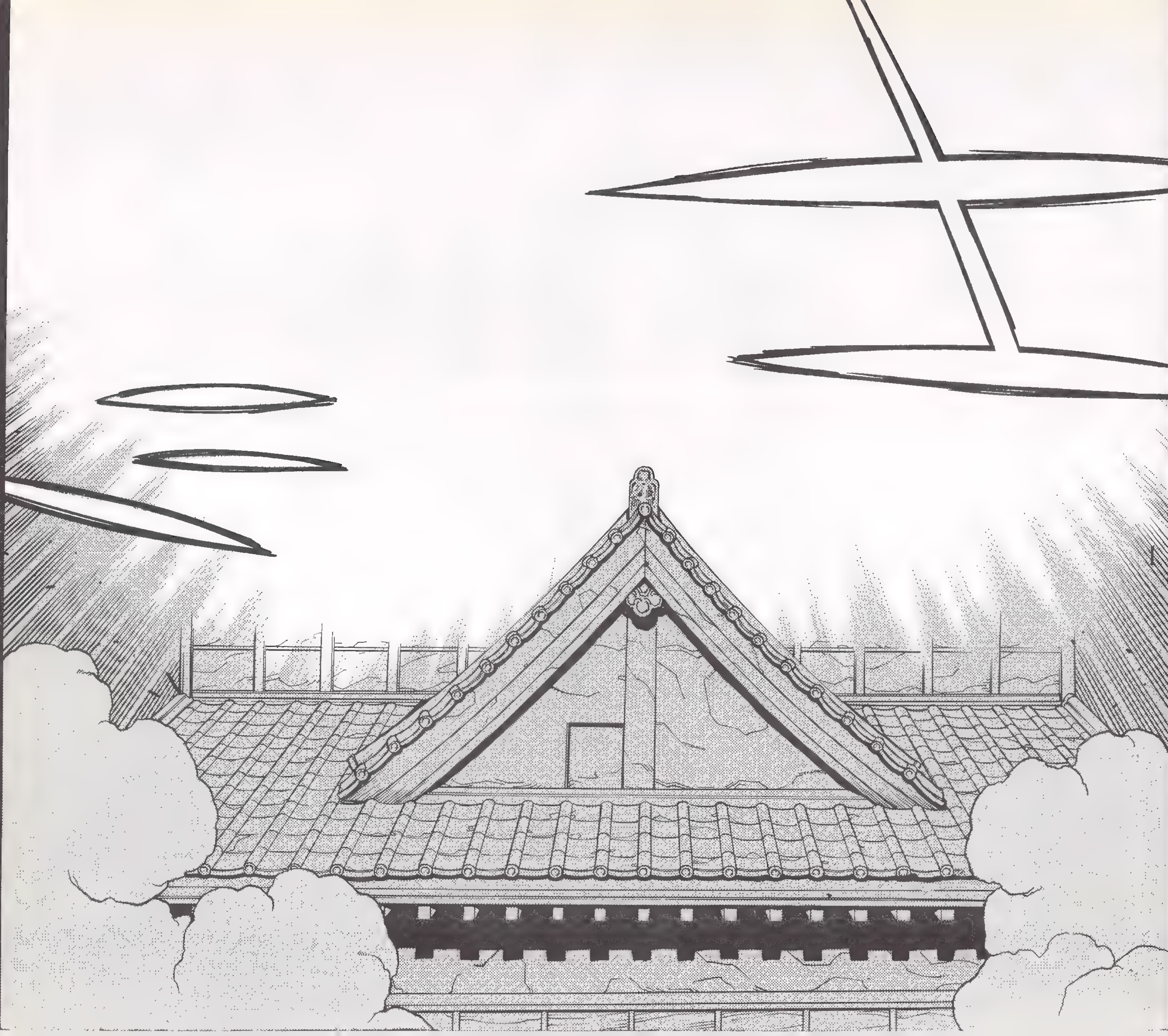

火が起きたというのに静かすぎるぞい
鳥も…木々さえもが何者かに気取られまいと息をひそめちょる…
「真の格闘家」…「殺意の波動」を持つ男におびえちょる!
リュウよ…あまり猶予はならんぞい!
奴はすぐそばまで来ちょる!
……そうだな
……さてと
……


見せてもらうぜ…お前の見付けた最高の拳（コタエ）！





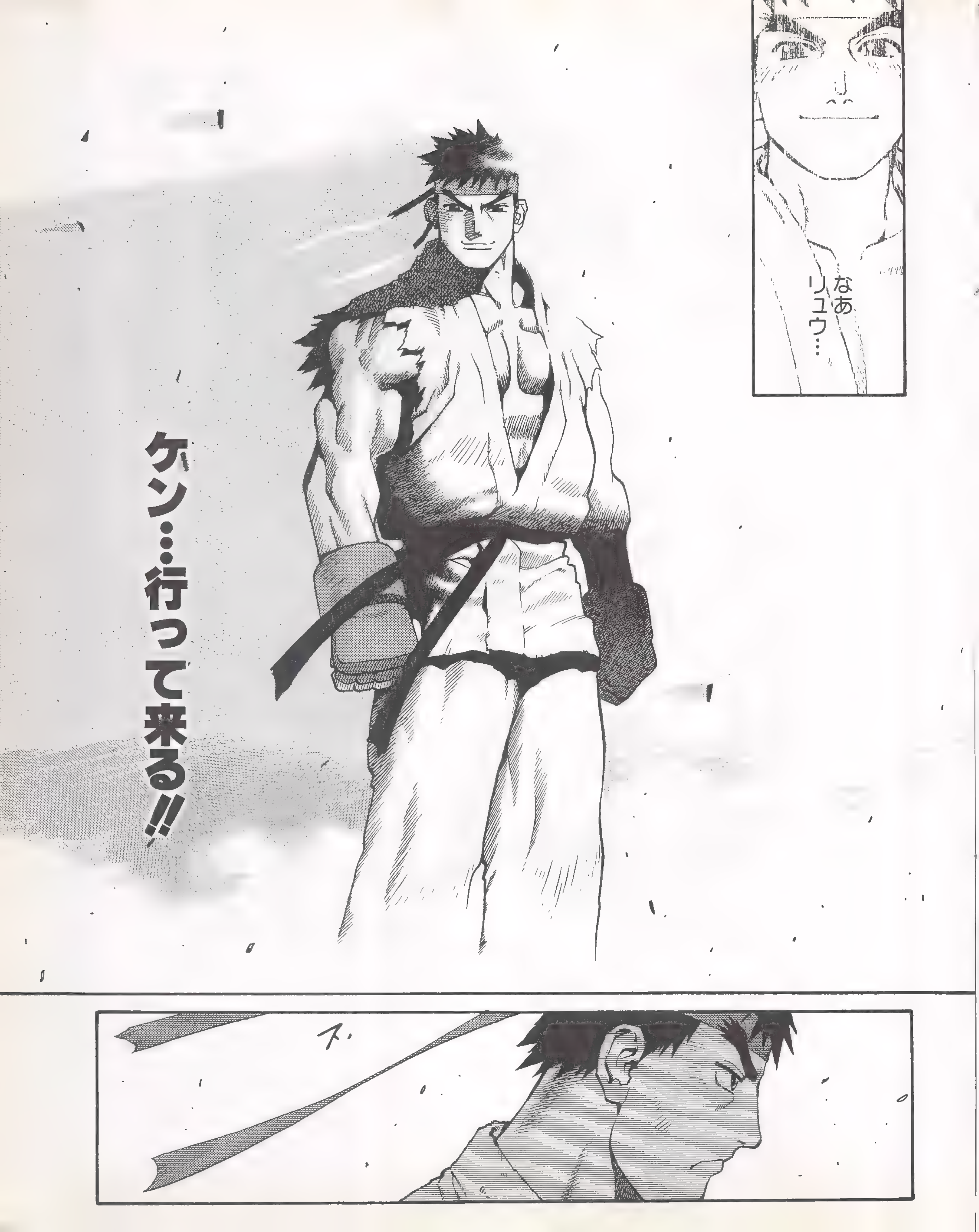





いつもそうだったな…
…とうとう現れよったか…
師匠——ッ!!!
ドチャ


リュウ…
覚えているか…?
わッ!!!
あッ…くそ!!
くは!
あ〜……俺のTシャツ…


ほら
洗濯物
今日は
風が強いな
……
おまえ…
地面からここまで
飛んで来たのか？
はは…
驚かせたかな？
「気」の乗せ方がポイントなんだ！
教わりもしない
昇龍拳を
放つた
あの頃から…
俺はおまえに
あこがれて
いたんだぜ？
俺にとって
おまえは
親友であり
ライバルでもあり…
何よりも
俺の目標だつた
んだ…


なあ
リュウ…
ケン…行って来る!!
ズ



第21話／終わり

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな	都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付） （コピー可）

（キリトリ線）

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認
1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26 2F
（受取人）
株式会社 新声社
読者サービス部 行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印してお申し込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い）　矢印の方向に送信してください

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料　円）	
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

メルティに、らぶらぶっス。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

＜送料・代引き手数料＞
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）	印	電話番号（市外局番・局番・番号）		性別 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
	郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料		円
	商品数量		点	合計金額		円

保護者名　印	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。
※太枠内のみご記入ください。

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

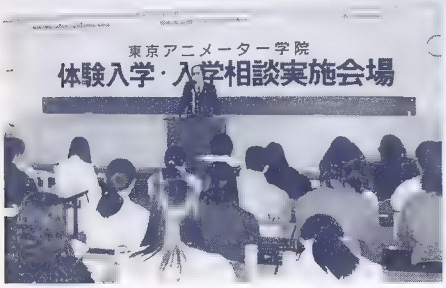
完璧！ゲームデザイン科

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!!



体験入学！毎月第2・第4土曜日

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部・11年度4月生願書受付中

アニメーション声優科	アニメーション科
ゲームデザイン科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各学科週2回授業





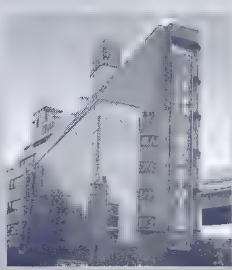
現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

平成11年度4月生願書受付中！

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469〈INTERNET〉http://www.tag.co.jp/

基板のことなら買うのも売るのもココがイイねっ

というこことで買取強化しています!!

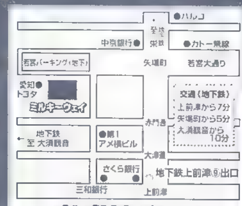
- いわゆるマニアもの
- 今はコレだの流行もの
- こりゃなつかしいレトロもの
- ごく一般定番フツーもの

頑張るぞーッ

どんどんお電話下さい(応相談&交渉)

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F
営業 10:00AM~8:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ!

新作予約OK!!

- ストIII 3rd
- ジョジョの奇妙な冒険
- レイストーム2
- ガンバード2
- 対戦ホットギミック快楽天
- その他いろいろと

まずはお電話下さい。まってます。

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- 価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

カプコン

CPSIIマザー	TEL
ストZERO3	TEL
ヴァンパイア(ロム)	4,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	6,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	6,000
スパII(ロム)	4,000
スパIIX(ロム)	5,000
ストZERO(ロム)	3,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ストZERO2アルファ(ロム)	18,000
ポケットファイター(ロム)	25,000
X-メン(ロム)	5,000
X-メンVSストリートファイター(ロム)	17,000
マーブルスーパーヒーローズ(ロム)	10,000
マーブルVSストリートファイター(ロム)	28,000
マーブルVSカプコン(ロム)	TEL
パワードギア(ロム)	18,000
サイバーボッツ(ロム)	7,000
バトルサーキット(ロム)	18,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	35,000
虹色町の奇跡(ロム)	5,000
19XX(ロム)	20,000
スーパーマッスルボマー(ロム)	12,000
ストIII	25,000
ストIII2nd	48,000
ウォーザード	25,000
スターグラディエーター2	TEL
スターグラディエーター	TEL
ストEX2	TEL
ストEXプラス	TEL
ストEX	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
1943改	15,000
アタックス	8,000
カプコンワールド2	6,000
キャプテンコマンドー	20,000
サイドアームズ	10,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	18,000
マッドギア	6,000
ラストデュエル	17,000
ロストワールド(海外)(PCB)	45,000
ワンダー3	30,000
大魔界村	22,000
天地を喰らう2	17,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
マッスルボマー	8,000
エリア88(本発売版)	38,000

ナムコ

エアガイツ	TEL
リベログランデ	TEL
闘魂烈伝	TEL
子育てクイズ3	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2B	TEL
鉄拳	TEL
ソウルキャリバー	TEL
ソウルエッジVer2	TEL
ソウルエッジ	TEL
スプラッターハウス	35,000
ローリングサンダー2	16,000
アウトフォクシーズ	18,000
エクスバニア	6,000
エメラルディア	3,000
ジービー	60,000
スティールガンナー2(PCB)	25,000
ゼビウス	5,000
ゼビウス3D/G	12,000
ダンシングアイ	30,000
ニューマンアスレチック	7,000
ネビュラスレイ	12,000
モトス	28,000
ドラゴンバスター	25,000
ティンクルピット	6,000
源平討魔伝	25,000

コナミ

サッカースーパースターズ(GX付)	18,000
だい好キッス(GX付)	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま(GX付)	8,000
セクシーパロディウス(GX付)	18,000
ドラグーンマイト(GX付)	28,000
極上パロディウス(GX付)	10,000
沙羅曼陀2(GX付)	8,000
対戦とっかえだま(GX付)	8,000
G.I.ジョー	32,000
アステリスク	24,000
クライムファイターズ(2プレイヤー)	18,000
クライムファイターズ(4プレイヤー)	22,000
クライムファイターズ2	15,000
サプライズアッタク	5,000
トライゴン	17,000
バッキーオヘア	32,000
パロディウスだ	5,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
メタモルフィックフォース	38,000
ローラーゲームズ	5,000
沙羅曼陀	23,000
実況パワフルプロ野球96	2,000
出たなツインビー	5,000

セガ

VF3tb(電源・H付)	TEL
VF3(電源・H付)	TEL
VF2.1	TEL
ラストブロンクス	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ソニックファイターズ	TEL
バーチャロン(P付)	TEL
D.D.クルー	6000
ぷよぷよ	3,000
イチダントアール	3,000
エキゾーストノート(H付)	28,000
カロリーくんVSモグラニアン	12,000
ゴールデンアックス	10,000
サンダーフォースAC	10,000
シンドバッドミステリー	20,000
テトリス	5,000
モンスターレア	8,000
忍者プリンセス(H付)	32.000

タイトー

サイキックフォース2012	TEL
F3マザーボード	TEL
アルカノイドリターンズ(P付)(サブ)	15,000
カイザーナックル(サブ)	3,000
パズルボブル2(サブ)	1,000
パズルボブル3(サブ)	4,000
ルナーク(F2付)	8,000
Gダライアス	20,000
GダライアスVer2	24,000
アルカノイド・リベンジオブドゥ(P無)	1,000
ガルメデス	7,000
ギャラクティックストーム	25 000
サイキックフォースEX	18,000
スペースインベーダーDX	4.000
ファイターズインパクト	15,000
ライディングファイト	18,000
レイフォース	17,000
レイストーム	20,000
ワードナの森	8,000
火激	4,000
究極タイガー	8,000
中華大仙	5.000
飛翔鮫	7,000

データイースト

ウルフファング	15,000
カーアクション	7,000
キャプテンシルバー	18,000
デスブレイド	8,000
ファンキージェット	7,000
ロボコップ	10,000
戦え原始人ジョー&マック	16,000

アイレム

海底大戦争	25,000
剣豪	10,000
大工の源さん	5,000
迷宮島	10,000
アンダーカバーコップス	25,000
四川省	3,000
四川省2	5,000

ジャレコ

ゲーム天国(メガシス32付)	12,000
エクセライザー	10,000
ソルダム	8,000
ファンタズム	10,000
魚ボコ(肉球カバー付)	28,000
銀河任侠伝	22,000

その他

ガンダムEXレビュー	10,000
マクロス	16,000
マクロスII	12,000
レジオネア	17,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	17,000
脳力向上委員会	3,000
雷電	10,000
ギャングウォーズ	7,000
ハル21	14,000
ソニックウイングス	7,000
スパイナルブレイカーズ	5,000
コンバットライブス	3,000
シャドウフォース	17,000
西遊降魔録	6,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
プレイゾン	6,000
豪血寺一族	6,000
豪血寺外伝	22,000
首領蜂	35,000
バトルガレッガ	28,000
ストライカーズ1945	20,000
女流将棋教室	35,000
ライデンファイターズ	48,000
雷電2	24,000
ゼロウイング	10,000
ドギューン	12,000
フーピー	5,000
ヴィマナ	10,000
達人王	17,000
タスクフォースハリヤー	7,000
アークエリア	22,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
ムスタング	15,000
上海	7,000
上海III	24,000
テラクレスタ(?)	7,000
グランドクロス(P付)	8,000
ジャンピングジャック	12,000
スカイアラート	5,000
スターラスター	25,000
ポンピングワールド	8,000
マリオブラザーズ	20,000
ロジックプロ2	3,000
牌皇	4,000
IQブロック	3,000

MVS

→各種ありますが、同一タイトルでもインスト・取説の揃いによって価格がちがいます。くわしくはDMでっ!!

麻雀・花札

ジャレコ麻雀セット	22,000
・メガシス32マザー	
・麻雀変換コネクター	
・麻雀エンジェルキッス(サブ)	
・アイドル雀士スーチーパイII(サブ)	
CD花札 祇園花セット	35,000
LD麻雀ティファニーセット	18,000
スーパーリアル麻雀P6	7,000
スーパーリアル麻雀P6	8,000
スーパーリアル麻雀P3	3,000
ハイパーリアクション	5,000
ファイナルロマンス	3,000
プリティーセーラー18禁	15,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8,000
セーラーウォーズ	5,000
お雀子館	1,000
実験ラブストーリー	2,000
実録マル恥麻雀	3,000
キャンパスハンティング	2,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀大霊界	2,000

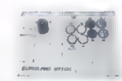
以上は最近のDMよりピックアップしたものです。詳しくはDMをみてね!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



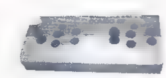
AV5000 ¥26,000



Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

ミルキーカードで得しちゃおう!会員募集中!!詳しくはお気軽にTEL下さい♪

分割できます!!

お気軽におたずね下さい

はじめたい基板生活!今すぐ欲しいこの基板!!そんな時の強い味方のミルキーウェイ!!!ムリのない分割で楽々ショッピングです!!



カードは上記のものとVISA・MASTERがOKです

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。

一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の

〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)

をおしえてください♪



TAMAYA特選おすすめセット
※中古の表示がない限り商品は全て新品です。
人気のソウルキャリバーのセットを用意しました！
ストZERO3+KOF' 98 ベガJR DXセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古） KOF' 98 MV-1（中古） ベガJR DX 特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥372,000
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 初回 ¥19,748 ¥19,100×23回 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回
ストZERO3+KOF' 98 シグマセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古） KOF' 98 MV-1（中古） AV5000×1/Σ8000ターボ×2 特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥392,000
初回 ¥37,844 ¥36,900×11回 初回 ¥21,428 ¥20,100×23回 初回 ¥15,372 ¥14,300×35回
ストZERO3+KOF' 98 ボードマスターセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古） KOF' 98 MV-1（中古） ボードマスター 特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥382,000
初回 ¥36,424 ¥36,000×11回 初回 ¥20,588 ¥19,600×23回 初回 ¥16,212 ¥13,900×35回
ストZERO3+KOF' 98 ベガJRセット
ストZERO3（ロム）マザー（中古） KOF' 98 MV-1（中古） ベガJR 特製共通ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥366,000
初回 ¥34,812 ¥34,500×11回 初回 ¥19,244 ¥18,800×23回 初回 ¥16,156 ¥13,300×35回
ストZERO3 ベガJR DXセット
ストZERO3（ロム） マザーボード（中古） ベガJR DX ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥198,000
初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回
ストZERO3 シグマセット
ストZERO3（ロム） マザーボード（中古） AV5000×1/Σ8000ターボ×2 ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥218,000
初回 ¥21,276 ¥20,500×11回 初回 ¥11,412 ¥11,200×23回 初回 ¥10,388 ¥7,900×35回
ストZERO3 ボードマスターセット
ストZERO3（ロム） マザーボード（中古） ボードマスター ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥208,000
初回 ¥19,856 ¥19,600×11回 初回 ¥12,872 ¥10,600×23回 初回 ¥7,728 ¥7,600×35回
ストZERO3 ベガJRセット
ストZERO3（ロム） マザーボード（中古） ベガJR ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥192,000
初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回
KOF' 98 ベガJR DXセット
KOF' 98（ソフト） MV-1（中古） ベガJR DX ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥216,000
初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 初回 ¥11,256 ¥7,800×35回
KOF' 98 シグマセット
KOF' 98（ソフト） MV-1（中古） AV5000×1/Σ8000ターボ×2 ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥236,000
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回 初回 ¥12,924 ¥12,100×23回 初回 ¥9,576 ¥8,600×35回
KOF' 98 ボードマスターセット
KOF' 98（ソフト） MV-1（中古） ボードマスター ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥226,000
初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回
KOF' 98 ベガJRセット
KOF' 98（ソフト） MV-1（中古） ベガJR ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥210,000
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回
ソウルキャリバー ベガJR DXセット
ソウルキャリバー（PCB） ベガJR DX ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥268,000
初回 ¥26,176 ¥25,200×11回 初回 ¥15,612 ¥13,700×23回 初回 ¥13,188 ¥9,700×35回
ソウルキャリバー シグマセット
ソウルキャリバー（PCB） AV5000×1 Σ8000ターボ×2 ASコード×1 ハーネス×1
通販特価（送料・税込） ¥288,000
初回 ¥27,916 ¥27,100×11回 初回 ¥14,992 ¥14,800×23回 初回 ¥11,508 ¥10,500×35回
ソウルキャリバー ボードマスターセット
ソウルキャリバー（PCB） ボードマスター ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥278,000
初回 ¥26,496 ¥26,200×11回 初回 ¥16,452 ¥14,200×23回 初回 ¥12,348 ¥10,100×35回
ソウルキャリバー ベガJRセット
ソウルキャリバー（PCB） ベガJR ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥262,000
初回 ¥24,884 ¥24,700×11回 初回 ¥15,108 ¥13,400×23回 初回 ¥12,292 ¥9,500×35回
アップスキャンコンバーター XRGB-2（新製品）
（定価¥27,800） 通販特価（送料・税込） ¥25,800
＊希望者の方にはカタログを送ります
！パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル（姉妹機 定価¥19,800） RGB出力のみ対応 通販特価（送料・税込） ¥18,000
Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500
ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800
21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） ¥7,000
21P接続コード ¥4,000
自作キット（コントロールパネル）
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500
〃 2L12Bパネル ¥13,500
レバーLS32 ¥1,500
30¢ボタンSW ¥150
レギュレイター ¥5,500
ビデオコンバーター ¥10,000
12色リボンコード（1m） ¥200
24¢SW ¥150
56PJコネクター ¥550
圧着端子 ¥20～
光センサーレバー ¥3,000
レバー（サンワ製） ¥1,700
連射基板 ¥5,500
東芝製モニター（25インチ） ¥65,000
バーチャファイター3tb +ブラストシティ
通販特価（送料・税込） ¥288,000
分割 初回¥27,916 ¥27,100×11回 初回¥14,992 ¥14,800×23回 初回¥11,508 ¥10,500×35回
バーチャファイター3tb +ニューアストロシティ
通販特価（送料・税込） ¥270,000
分割 初回¥26,560 ¥26,400×11回 初回¥16,620 ¥14,300×23回 初回¥11,480 ¥10,200×35回
ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV-21SP1） ¥43,000
21P用アダプター ¥5,000
2L12B ブラストシティ（中古） ¥158,000→¥155,000
中古筐体販売（基板組込販売）
2L12B ニューアストロシティ（中古） ¥125,000→¥118,000
今回のお買得基板
マーブルvsカプコン（ロム） 48,000
マーブルvsストリートファイター 20,000
KOF' 98 98,000
ストZERO3（ロム） 88,000
サイキックフォース2012（新品） 228,000
ソウルキャリバー 148,000
鉄拳3 88,000
ファイティングバイパーズ2 188,000
カプコン
1942 8,000
ウォーザード 28,000
ストⅡダッシュ 5,000
ストⅡダッシュターボ 6,000
ストⅢ2ndインパクト 48,000
ストZERO（ロム） 2,000
ストZERO2（ロム） 3,000
ヴァンパイア（ロム） 3,000
ヴァンパイアハンター（ロム） 5,000
ヴァンパイアセイバー（ロム） 3,000
ヴァンパイアセイバー2（ロム） 5,000
ナムコ
コズモギャングザビデオ 5,000
子育てクイズマイエンジェル2 5,000
子育てクイズマイエンジェル3 28,000
ナムコクラシックVol.1 18,000
ネビュラスレイ 8,000
セガ
イチダントアール 3,000
ウインターヒート（ロム） 5,000
コラムス' 97（ロム） 3,000
全日本プロレス（ロム） 3,000
デカスリート（ロム） 3,000
バーチャファイター3（ハーネス付） 68,000
花組対戦コラムス 5,000
ぷよぷよSUN（ロム） 3,000
ラストブロンクス（ロム） 10,000
タイトー
アルカノイドリベンジオブドゥ 8,000
火激 3,000
クイズクエスト 3,000
サイキックフォースEX 38,000
G-ダライアス 28,000
地獄めぐり 3,000
その他
ギャロップ 8,000
ぐっすおよよ 5,000
サイバーン 28,000
ソルディバイド 25,000
大好キッス 18,000
とべ!ポリスターズ 18,000
V・V（ブイファイブ） 8,000
まじかるデート 8,000
新製品
●ストⅢ3rdインパクト 発売日・価格未定（予約受付中）
●サイキックフォース2012 ¥298,000→¥228,000 通販特価¥240,000（送料・税込） 分割/¥22,600×12回 ¥12,300×24回
●KOF' 98（ロム） ¥148,000 通販特価¥149,000（送料・税込） 分割/¥14,000×12回 ¥7,600×24回
●ソウルキャリバー ¥228,000→¥216,000 通販特価¥227,000（送料・税込） 分割/¥21,400×12回 ¥11,600×24回
●カオスヒート（タイトー） 未定
●ガンバード2（彩京） 未定
●デッドオアアライブ 未定
●オペレーションタイガー 未定
●ショックトルーパーズ2 未定
（株）玉屋は8月24日より下記の住所へ移転しました。電話番号も変わります。
東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5544
TMGC TM ゲームクラブ （株）TAMAYA
TEL.03（3323）9911
FAX.03（3323）5544
〒140東京都杉並区和泉2-1-26 営業時間：平日AM9:30～PM6:30 日・祝日 休み
☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 （株）玉屋商品センター
至新宿 代田橋駅 至明大前 京王ストア 甲州街道 歩道橋 環七 第一勧業銀行 コンビニ TAMAYA

ジャパンへ！さらにパワーアップ！

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中!

超鋼戦紀キカイオー
ストリートファイターⅢ3rd
対戦ホットギミック2快楽天

カプコン

ストリートファイターZERO3	TEL
マーヴルvsカプコン(ソフト)	¥45,000
ストリートファイターⅢ2ND(マザー付)	¥42,000
ストリートファイターⅢ(マザー付)	¥23,000
ウォーザード(マザー付)	¥23,000
ポケットファイター(ソフト)	¥10,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	¥22,000
X-MEN vsストリートファイター(ソフト)	¥20,000
バトルサーキット(ソフト)	¥12,000
ロックマン2(ソフト)	¥20,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	¥30,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	¥15,000

その他CPシステムⅡソフト
各種取り揃えております。

ストリートファイターⅡ	¥6,000
ストリートファイターⅡ'	¥7,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	¥8,000
ウィロー	¥25,000
マジックソード	¥15,000
ファイナルファイト	¥13,000
戦場の狼Ⅱ	¥16,000
ストライダー飛竜	¥16,000
大魔界村	¥20,000
エリア88	¥18,000
1941	¥20,000
天地を喰らう	¥16,000

セガ

バーチャロンオラトリオタングラム	TEL
ファイティングバイパーズ2(ハーネス付)	¥168,000
バーチャファイター3tb(ハーネス付)	¥88,000
バーチャファイター3(ハーネス付)	¥58,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	¥16,000
サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)	¥5,000
コットン2(ソフト)	¥3,000
上海万里の長城(ソフト)	¥18,000
プリクラ大作戦(ソフト)	¥2,000
ダークエッジ	¥12,000
エイリアンシンドローム	¥16,000
カルテット	¥18,000
ゴールデンアックスⅡ	¥18,000
アラビアンファイト	¥18,000
シャドーダンサー	¥12,000
ファンタジーゾーン	¥15,000
ムーンウォーカー	¥12,000
モンスターランド	¥12,000

SNK

キングオブファイターズ'98	TEL
サムライスピリッツ2	TEL
キングオブファイターズ'97	10,000
キングオブファイターズ'96	4,000
キングオブファイターズ'95	4,000
キングオブファイターズ'94	1,000
リアルバウト餓狼伝説2	¥7,000
ブレイカーズリベンジ	¥18,000
メタルスラッグ2	¥18,000
月華の剣士	¥5,000
ブレイジングスター	¥15,000
ショックトルーパーズ	¥8,000
ブレイカーズ	¥10,000
わくわく7	¥8,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	¥8,000
超人学園ゴウカイザー	¥8,000
サムライスピリッツ天草降臨	¥2,000
ダブルドラゴン	¥8,000
龍虎の拳外伝	¥2,000
ビューポイント	¥12,000
ツインクルスタースプライツ	¥18,000

コナミ

バトルトライスト	¥28,000
セクシーパロディウス	¥10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥10,000
A-JAX	¥16,000
XEXEX	¥20,000
悪魔城ドラキュラ	¥48,000
エイリアンズ	¥15,000
ガイアポリス	¥18,000
究極戦隊ダダンダーン	¥25,000
グラディウスⅡ	¥10,000
グラディウスⅢ	¥25,000
サンダークロス	¥18,000
サンダークロス2	¥18,000
ライフフォース	¥23,000
メタモルフィックフォース	¥25,000

ナムコ

ソウルキャリバー	TEL
ダンシングアイ	¥30,000
子育てクイズマイエンジェル3	¥28,000
F/A	¥14,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
源平討魔伝	¥22,000
スプラッターハウス	¥25,000
ドラゴンスピリットNew ver	¥25,000
ドルアーガの塔	¥22,000
ニューマンアスレチックス	¥8,000
ネビュラスレイ	¥15,000
ファイネストアワー	¥38,000
フェリオス	¥35,000
メルヘンメイズ	¥28,000
ワルキューレの伝説	¥38,000
ワンダーモモ	¥30,000

タイトー

サイキックフォース2012	TEL
プチカラット(ソフト)	¥10,000
Gダライアス	¥18,000
Gダライアスver2	¥18,000
黄金の城	¥25,000
ガンフロンティア	¥8,000
鮫!鮫!鮫!	¥15,000
ライトブリンガー	¥22,000
レイストーム	¥18,000
レイフォース	¥15,000

データイースト

エドワードランディ	¥32,000
ザ・グレイトラグタイムショー	¥35,000
スカルファング	¥22,000
ダークシール	¥8,000
ダークシールⅡ	¥8,000
チェルノブ	¥12,000
トリオザパンチ	¥25,000
ナイトスラッシャーズ	¥28,000

アイレム

R-TYPE	¥15,000
R-TYPEⅡ	¥10,000
R-TYPE LEO	¥12,000
アンダーカバーコップス	¥20,000
ジオストーム	¥22,000
スペランカー	¥22,000
大工の源さん	¥5,000

東亜プラン

達人王	¥13,000
ドギューン	¥10,000
バツグン	¥16,000
VV	¥8,000
フィグゼイト	¥10,000

テクモ

デッドオアアライブ A TYPE	¥32,000
アルゴスの戦士	¥22,000
エイトフォース	¥10,000
がんばれギンくん	¥6,000
スターフォース	¥16,000
ソロモンの鍵	¥35,000
闘姫伝承	¥12,000

ジャレコ

銀河任侠伝	¥22,000
ゲーム天国	¥10,000
プラスアルファ	¥25,000
魚ボコ	¥25,000

カネコ

サイバーン	¥30,000
内激ストライカー	¥28,000
大江戸ファイト	¥12,000
ギャルズパニックS	¥32,000
富士山バスター	¥7,000

バンプレスト

クイズセーラームーン	¥20,000
ウルトラ警備隊	¥15,000
マクロス	¥12,000
マクロスプラス	¥20,000
美少女戦士セーラームーン	¥22,000

その他

シュトラール	¥8,000
ソニックウイングスLIMITED	¥12,000
シャドーフォース	¥15,000
バトライダーverB	¥32,000
バトルガレッガ	¥25,000
ストライカーズ1945Ⅱ	¥58,000
魔法大作戦	¥20,000
五月陣戦	¥3,000
サンドスコーピオン	¥10,000
クレイジークライマー	¥30,000
上海Ⅱ	¥25,000
上海Ⅲ	¥25,000
雷電	¥8,000
ハチャメチャファイター	¥10,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅦ	¥48,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥3,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	¥3,000
セーラーウォーズ	¥6,000
トリプルウォーズ	¥4,000
ファイナルロマンスR	¥58,000
プリティセーラー18禁	¥15,000
麻雀レモンエンジェル	¥7,000
麻雀学園祭	¥18,000
麻雀同級生	¥5,000
雀々しましょ	¥12,000

他にも在庫多数あり、もちろんお買取りもしております。あわせてお問い合わせ下さい。

輸入グッズもマックでGET！

●アジア仕様、ビデオCDも再生可能なプレイステーション。
※110V～240Vの電源なので国内で使用可!
……………………… 47,000円

プレステの起動が早くなる等、色々出来る!
●プロアクションリプレイ…2,800円

プレステのCDドライブの調子が悪い方へ
※SCPH−1000～SCPH−5000に対応。
●CDのピックアップ……… 6,000円

サターン版プロアクションリプレイも有ります。詳しくはTELにて。

通信販売しています！

全国どこでもお電話一本で、ご注文お待ちしております。もちろんご来店も心よりお待ちしております！

お届け時間指定できます！(左ページ参照)

ホームページ開設！

http://www.mak-jp.com

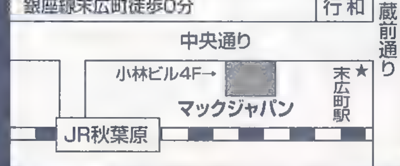
在庫リスト・買取リスト、その他諸情報満載!アクセスお待ちしております!
E-mailでのお問い合わせはコチラ

mak@mak-jp.com

Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

Address： 東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F 〒101-0021
TEL： 03-3255-0737
FAX： 03-3255-0738
Web： http://www.mak-jp.com
E-mail： mak@mak-jp.com

JR秋葉原徒歩5分
銀座線末広町徒歩0分



営業時間： 平日 午前11時～午後7時
土曜 午前10時～午後7時
日祝 午前10時～午後6時

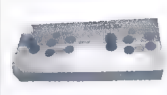
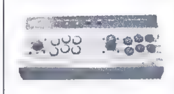
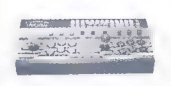
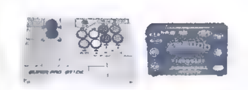
Mak!
Arcade Software+Hardware

ゲーム屋マックからマック

初心者コース（初めての方にもカンタン!）

（コントロールBOXと基板を一緒にご購入の方、さらに値引きいたします。）

1.家庭用TV（ビデオ端子が有るもの）	+	2.ビデオケーブル（コントロールBOXに付属）	+	3.コントロールBOX（下の表で比べてみよう）	+	4.ハーネス（基板とつなぎます）	+	5.プレイしたい基板（新品・中古）（マックには新品・中古関わらず在庫多数）
今お持ちのTVでOK		付属してます		新品¥28,000〜		各種¥4,000〜		価格に自信あり!ご相談ください

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格（税別）	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100（セット価格）
大きさ（mm）	W:650/D:200/H:100	W:650/D:200/H:100	W:5000/D:200/H:155	W:490/D:220/H:98	W:490/D:220/H:98	セパレート
対戦	○	○	○	○	○	◎（1P、2Pセパレートタイプ）
S端子	○	○	○	○	○	○
RGB出力	○	○	○	○	○	○
麻雀パネル	×	×	×	×	○（付属）	△（別売）
連射	△（ボタン毎設定不可）	◎（ボタン毎設定可）	△（ボタン毎設定不可）	○（ボタン3つ毎可）	○（ボタン3つ毎可）	◎（ボタン毎設定可）
備考	入門用低価格モデル	連射機能を充実	低価格モデル	入門用低価格モデル	麻雀パネル付属モデル	1P・2Pセパレートタイプ 電源、コントローラー2個のセット
写真						

いったい基板をはじめるのにいくらかかって、なにが必要なのか？
プレイしたい基板とコントロールBOXが決まれば、ハーネス等細かいことはマックのスタッフにおまかせ！
一番お得で、おすすめのセットアップをご提供します。なんでもおたずね下さい！

スタンダードコース（新品・中古PCB予約受付中）

1.新作新品PCB予約受付中
ゲーメスト等でご覧になられて”この基板いつ発売になるのかなあ？”と思われたことはありませんか？
マックでは、そんなあなたのために、新作PCBの予約を受け付けております。
全国のゲームセンターに入荷するその日から、プレイする！なんてことが可能です。もちろん発売後にもメーカー在庫等あれば入手可能です。
・一部のゲームに関してはメーカー出庫数の関係で制約を受ける場合がございます。予めご了承下さい。
・新品PCBに関しては、代金を前払いでお願いすることがございます。

2.キャンセル自由！中古PCB予約受付中
マックでは、あなたの欲しい基板をお探しします。
「どうしても欲しい」「なんとなく気になる」PCBがありましたら、お気軽にお電話、FAX、Eメール等でお申し込み下さい。
ご希望の商品が入荷次第ご連絡差し上げますので、ご購入されるかは、その際にご判断いただければ結構です。

3.お届け時間の指定もOK！
クロネコヤマト便を使えば、お届け時間の指定ができます。別途追加料金も不要です。
指定できる時間帯は6つ：午前8時〜12時/12〜14時/14〜16時/16〜18時/18〜20時/20〜21時
・交通事情により、ご希望のお届け時間に添えない場合もありますので予めご了承下さい。

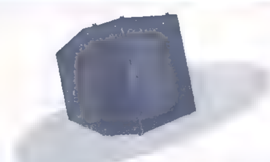
エキスパートコース

中古筐体（きょうたい）種類他にもたくさん有ります・20インチハンドメイドモニター


エアロシティ


アストロシティ


ブラストシティ


共和20インチモニター（¥58,000）

お買い取りします!

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。
・身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
・筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ（高価買取り・在庫多数）

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい！

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
- ロードランナーI～III ……各15K
- アンダーカバーコップス ……13K
- アールタイプ ……10K
- 最後の忍道 ……10K
- リーグマン ……15K
- スペランカー ……10K
- スペランカーII ……15K
- 海底大戦争 ……13K
- ※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
- ループレバーのゲーム(P付) ……30K～
- ASO ……8K
- アテナ ……10K
- サイコソルジャー ……25K
- サスケVSコマンダ ……TEL
- ※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
- ※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》
- エグセドエグゼス ……18K
- ガンスモーク ……13K
- セクションZ ……13K
- 闘いの挽歌 ……13K
- D&D 2(サブ) ……TEL
- エイリアンVSプレデター(サブ) ……18K
- SF-ZERO 3 ……TEL
- クイズなないろドリームス ……TEL
- ストリートファイター3 2nd ……TEL
- キャプテンコマンドー ……12K
- 1941 ……TEL
- ※CPS II マザーボード高価買取(TEL)
- ※カプコンレトロ基板高価買取(TEL)

《コナミ》
- グラディウス(ROMボード) ……TEL
- グラディウスIII ……18K
- セクセクス ……10K
- A-JAX ……12K
- 悪魔城ドラキュラ ……45K
- サンダークロス ……10K
- サンダークロスII ……10K
- ツインビー(ROMボード) ……TEL
- ミスティックウォリアーズ ……20K
- ハトランティス ……25K
- 魔獣の王国 ……30K
- ダダンターン ……17K
- GIジョー ……20K
- ギャラクティックウォリアーズ ……TEL
- バトルトライスト ……TEL
- ※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
- シティコネクション ……15K
- 忍者くん2 ……10K
- サイキック5 ……17K
- ハルトリック ……20K
- ロットラント ……10K
- プラスアルファ ……15K
- ※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

《セガ》
- アッポー ……10K
- ロボレス2001 ……10K
- エイリアンシンドローム ……18K
- SDI(純正P付) ……TEL
- バレット ……TEL
- ビットフォールII ……20K
- ケイングラント ……35K
- アラビアンファイト ……12K
- アレックスキット ……10K
- フリッキー ……10K
- ※セガモデル2基板高価買取(TEL)
- ※セガレトロ基板高価買取(TEL)
- ※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
- レインボーアイランド ……20K
- レインボーアイランドEXTRA ……15K
- レイメイス ……18K
- ライトブリンガー ……14K
- 黄金の城 ……15K
- アラビアンマジック ……15K
- クリッドシーカ ……8K
- レイフォース ……8K
- レイストーム ……TEL
- フェアリーランドストーリー ……25K
- ちゃっくんぽっぷ ……30K
- ニンジャウォリアーズ ……TEL
- サイキックフォース2012 ……TEL
- ※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
- ※F3マザーボート高価買取(TEL)

《データイースト》
- ザヒカ ……25K
- B-ウイング ……22K
- トリオTHEパンチ ……24K
- ナイトスラッシャーズ ……22K
- グレートラグタイムショー ……20K
- ミッドナイトレジスタンス(P付) ……TEL
- のぼらんか ……13K
- サンダーゾーン ……8K
- ブラッディウルフ ……13K
- エドワードランディ ……20K
- ※デコレトロ基板高価買取(TEL)

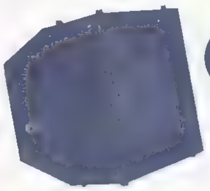
《ナムコ》
- ヘッドホーマン(ボタン付) ……50K
- F/A ……8K
- マッハブレイカーズ ……13K
- アウトフォクシーズ ……12K
- ダンシングアイ ……TEL
- ソウルキャリバー ……TEL
- タンクフォース ……TEL
- ※ナムコシステム1マザーボート ……14K
- ※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
- 首領蜂 ……24K
- 怒首領蜂 ……TEL
- エクイテス ……25K
- スプレンダーブラスト ……25K
- ハイボルテージ ……25K
- クレージークライマー ……25K
- フリスキートム ……35K
- アルゴスの戦士 ……10K
- ソロモンの鍵 ……20K
- 鮫!鮫!鮫! ……16K
- セーラームーン ……15K
- クイズセーラームーン ……15K
- マジンガーZ ……13K
- ミュータントナイト ……18K
- 大江戸ファイト ……12K
- ジャッキーチェン ……17K
- ジャッキーチェン2 ……20K
- サンダードラゴン2 ……17K
- レイダース5 ……15K
- アークエリア ……18K
- ウルトラ警備隊 ……16K
- ノバ2001 ……12K
- バイパーフェイズ1(NEW) ……TEL
- バトライダー ……24K
- エスプレイド ……TEL
- バトルガレッガ ……15K
- ツインイーグル2 ……17K
- 魔法大作戦 ……12K
- 雷電ファイターズ ……TEL
- 雷電ファイターズ2 ……TEL
- 雷電ファイターズJET ……TEL
- ハツクン ……10K
- 戦国エース ……12K
- 戦国ブレード ……10K
- カンバード ……TEL
- 麻雀ホットギミック ……TEL
- ファイナルロマンスR ……TEL
- E雀ハイスクール ……TEL
- モータルコンバット4 ……TEL
- ※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

- ●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります TELにてお問い合わせください。
- ●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。
- ●郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです。

20インチ 新品RGBモニター



販売始めました!

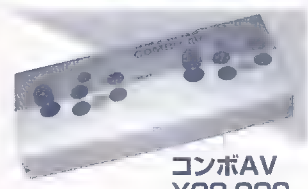
- ★各種家庭用ゲーム機対応
- ★RGB21ピン入力
- ★15/24kHz対応
- ★縦置き可能

特別価格
¥58,000
(税・送料別)

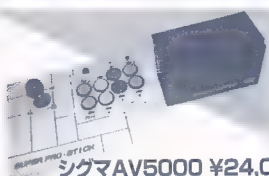
大特価!!今月のオススメ基板です!!

大魔界村	28,000円
エクセリオン	3,000円
モータルコンバット	10,000円
タイムキラーズ	16,000円
ロジックプロ	4,000円
ロジックプロ 2	4,000円
でろーんでろでろ	8,000円
ヴィ ファイヴ (海外版)	7,000円
ソルダム	5,000円
ストライダー飛竜	13,000円
R-TYPE 2	10,000円
U.S.ネイビー	9,000円
ニモ	13,000円
テラクレスタ(FM音源Ver)	12,000円
マッスルボマーDUO	9,000円
空牙	15,000円
Gダライアス	22,000円
Gダライアス ver.2	23,000円

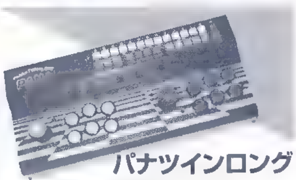
コントロールBOX 各種 激安販売中!!



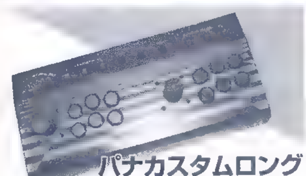
コンボAV
¥28,000



シグマAV5000 ¥24,000
シグマ8000ターボ ¥15,000



パナツインロング
¥35,000



パナカスタムロング
¥29,000



VEGA JR.
¥29,000

《特徴》
- ●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- ●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- ●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- ●業界初の2万円台での価格で新登場!

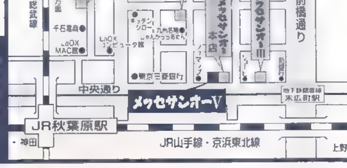
サイズ/幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプ
VEGA JR.DX　¥36,000

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。
詳しくは **海外ソフトコーナー TEL.03(3255)3452** までお問い合わせください。

営業時間
- 月～水　10:30～20:00
- 木～土　10:00～20:00
- 日・祝　10:30～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオーV号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中!

ジョジョの奇妙な冒険
ストリートファイターIII 3rd IMPACT

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険	予約受付中
超鋼戦紀キカイオー	予約受付中
ストリートファイターZERO3(ソフト)	特価
ストリートファイターEX2	特価
MARVELvsCAPCOM	特価
スターグラディエイター2	特価
ストリートファイターIII 3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	48,000
ストリートファイターIII	28,000
ウォーザード	28,000
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
・・・・・・・・・・ CP SYSTEM II ・・・・・・・・・・	
ポケットファイター(ソフト)	14,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	8,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	5,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	28,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	22,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	4,000
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターII X(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	22,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
サイバーボッツ(ソフト)	8,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	15,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターII X(ソフト)	3,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
マッスルボマー(海外)	5,000
ウイロー	35,000
戦いの挽歌	25,000
戦場の狼II	20,000
戦場の狼II(海外)	15,000
エリア88(海外)	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズカプコンワールド2	5,000
ワンダー3(海外)	28,000
虎への道	15,000
F1ドリーム	4,000
ドカベン	10,000
キャプテンコマンドー	15,000
大魔界村	25,000
魔界村	25,000
チキチキボーイズ	15,000
USネイビー	12,000
バース	18,000
1942	8,000
1943	8,000

アイレム

R-TYPE II	12,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000

セガ

SPIKE OUT	新作
ダイナマイト刑事2(MODEL2)	特価
バーチャロンオラトリオタングラム(MODEL3)	特価
ファイティングバイパーズ2(MODEL3)	特価
・・・・・・・・・・ MODEL3 ・・・・・・・・・・	
バーチャファイター3tb(PCB・H付)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCB・H付)	62,000
・・・・・・・・・・ MODEL2 ・・・・・・・・・・	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付)	特価
ダイナマイトベースボール	特価
ファイティングバイパーズ(H付)	特価
バーチャファイター2.1(H付)	30,000
バーチャファイター2(H付)	28,000
・・・・・・・・・・ ST-V ・・・・・・・・・・	
オセロしようよ(ソフト)	特価
アストラスーパースターズ(ソフト)	特価
レディアントシルバーガン(ソフト)	20,000
ガーディアンフォース(ソフト)	特価
対戦タントアールサシッス(ソフト)	20,000
全日本プロレス フューチャリングバーチャ(ソフト)	1,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	10,000
コットン2(ソフト)	5,000
ウインターヒート(ソフト)	3,000
デカスリート(ソフト)	3,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	3,000
コラムス'97(ソフト)	5,000
プロ麻雀極S(ソフト)	10,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	2,000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	1,000
イントロドンドン(ソフト)	1,000
ファイナルアーチ(ソフト)	1,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	3,000
プリクラ大作戦(ソフト)	2,000
まうすけのオジャマざわーるど(ソフト)	10,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	10,000
ファインドラブ(ソフト)	15,000
上海万里の長上(ソフト)	25,000
グルーヴオンファイト(ソフト)	3,000
紫炎龍(ソフト)	1,000
水滸演武(ソフト)	3 000
バーチャル麻雀(ソフト)	5,000
ドラゴンボールZ.VR VS	8,000
ダークエッジ	15,000
バーニングライバル	8,000
カロリーくんvsモグラニアン	12,000
テトリス	6,000
ボナンザブラザーズ	18,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズ廊下に立ってなさい!	2,000
ぷよぷよ通	4,000
ぷよぷよ	2,000
フラッシュポイント	2,000
所さんのまーまーじゃん2	1,000
クラッチヒッター	2,000
エイリアンストーム	15,000
MVP	1,000
ペンゴ(*)	5 000
スタックコラムス	2,000
イチダントアール	4,000
登龍門	2,000

コナミ

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ	特価
実況パワフルプロ野球EX	特価
バス・アングラー	特価
バトルトライスト	特価
ハイパーオリンピックinナガノ	10,000
ファイティング武術2nd	特価
進め対戦ぱずるだま	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
・・・・・・・・・・ SYSTEM GX ・・・・・・・・・・	
沙羅曼蛇2	8,000
スラムダンク2	15,000
ゴルフィンググレイツ2(P無)	15 000
だい好キッス	15,000
極上パロディウス	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	8,000
ツインビーヤッホー	8,000
対戦ぱずるだま	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	2,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5 000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ライフフォース	28,000
ガイアポリス	22,000
クライムファイターズ2(4P)	12,000
出たなツインビー	6,000
パロディウスだ!	6,000
シティーボンバー	15,000
ブーヤン(*)	15,000
マンハッタン24分署	12,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
スーパーコブラ	25,000
スーパーバスケットボール	3,000
ロックンロープ(*)	15,000
リングの王者	5,000
スクランブル(*)	10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	2,000
クイズ学問のススメ	2,000

データイースト

ファイティングファンタジー	18,000
ザ・ビッグプロレスリング	5,000
ヘビースマッシュ	15,000
ワールドカップバレー'95	10,000
トリオザパンチ	28,000
トライアウト	3,000
ファイターズヒストリー	2,000
キャプテンアメリカ	18,000
スタジアムヒーロー	1,000

東亜プラン

ヘルファイヤー	8,000
フーピー	5,000
ドギューン	10,000
V・V	10,000
V・V(海外)	10,000
テキパキ	6,000

タイトー

サイキックフォース2012	特価
カオスヒート(G-ネット)	予約受付中
レイクライシス(G-ネット)	予約受付中
ぽっぷんぽっぷ(F3)	特価
ランドメーカー(F3)(新品)	98,000
パズルボブル4(F3)	25,000
プチカラット(F3)(P無)	10,000
G-DARIUS	20,000
G-DARIUS Ver.2	25,000
サイキックフォース	12,000
サイキックフォースEX	15,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	10,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	8,000
レイストーム	15,000
・・・・・・・・・・ F3 SYSTEM ・・・・・・・・・・	
きらめきスターロード(ソフト)	15,000
パズルボブル3(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	4,000
バブルメモリーズ(ソフト)	6,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	1,000
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	1,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
グレートソードマン	25,000
アルバレスタ	5,000
スラップショット	3,000
スーパークイックス	5,000
ダイナマイトリーグ	4,000
メタルブラック	18,000
タイガーヘリ	5,000
究極タイガー	8,000
大旋風	4,000
ヘビーユニット	4,000
ワードナの森	6,000
マージャンクエスト	5,000
地獄めぐり	5,000
スラップファイト(*)	4,000
べんべろべえ	35,000
アルペンスキー(*)	15,000
あしたのジョー	6,000
達人	8,000
阿修羅ブラスター	15,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	1,000

ナムコ

ソウルキャリバー	特価
スーパーワールドスタジアム'98	特価
子育てクイズマイエンジェル3	30,000
エアガイツ	特価
リベログランデ	特価
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.II	特価
ダンシングアイ	30,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	15,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
バーニングフォース	20,000
マーベルランド	20,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	20,000
ワルキューレの伝説(*)	35,000
ドラゴンセイバー	15,000
ドラゴンセイバー(*)	10,000
ローリングサンダー	25,000
ドルアーガの塔	25,000
ドルアーガの塔(*)	15,000
スカイキッド	20,000
ディグダグ	10,000
フォゾン	40,000
ボスコニアン(海外)	15,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000
パックマン(*)	15,000
コズモギャングザパズル	3,000
クラックス	2,000
スーパーワールドコート	3,000

トライ ホームページ開設!
http://www.try-inc.co.jp/

カプコン Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000~

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



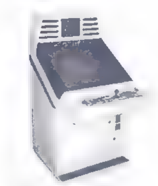
¥60,000~

アイレム マドンナ



¥68,000~

コナミ DOMY Jr.



¥70,000~

セガ エアロシティ



¥58,000~

セガ アストロシティ



¥100,000~

ジャレコ PONY mk.IV



¥60,000~

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

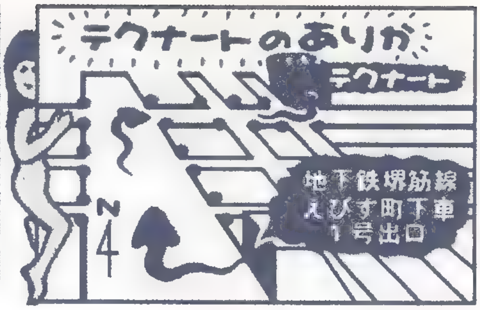
テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1、第3月曜日は休業です。（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

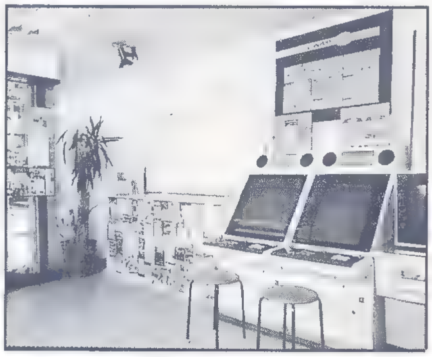
テクナートのありか



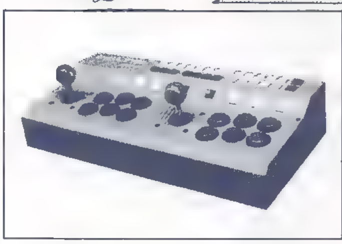
http://www.technart.co.jp 商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。

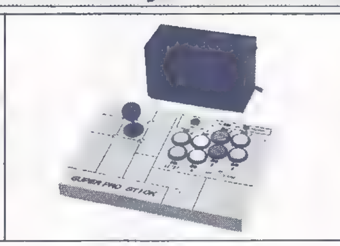


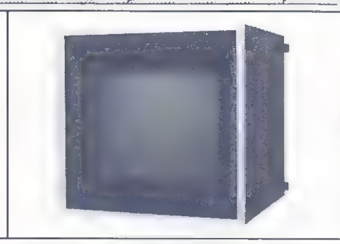


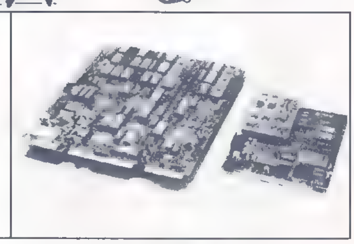


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520　H500　D460　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回～60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　通信販売専門　バーゲン開催中

アイレム
R-TYPE II 10K
スパルタンX 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 18K
ロードランナー1・IV 各18K
〃 〃 II・III 各15K
銀河帝国の逆襲 15K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
ネオジオMVSカセット
各種 格安
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
殿様の野望II, Q&D 各3K
1942・バルガス 各8K
1943 15K
ストリートファイター 15K
SF II 5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
チキチキボーイ 25K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
CPII 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 8K
V-5 8K

コナミ
グラディウス(電源H付) 20K
〃 〃 II 20K
〃 〃 III 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ, 出たなツインビー
ヘクシオン 各3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
魔獣の王国 38K
Q-バート 28K
キューブリック 28K
サーカスチャーリー 8K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 5K
P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラディア. エンゼルキッス. スーナーパイII (ロム) 各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
ドラゴン忍者 7K
クルードバスター 5K
コブラコマンド 5K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K
大相撲 5K

セガ
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド 15K
カルテット 2 15K
ぷよぷよ. テトリス 各2K
コラムス2、コラムス 各2K
ボナンザブラザース(S24) 10K
シャドーダンサー 5K
テディボーイブルース 18K
タイムスキャナー16B 5K
ガルディア 18K
忍(しのび) 3K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各3K
モンスターランド 15K
ドキドキペンギンランド 25K
スケ番雀士 竜子 H付 18K
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、他
詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
スペースインベーダー 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
ぺんぺろべー 15K
メイズオブフロット 3K
中華大仙, 功里金団 各5K
飛燕の拳 18K
バブルボブル 12K

飛翔鮫(F. SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 3K
〃 リベンジー S付 5K
ヴォルフィード 2K
バズニック、フリップル 各2K
ダッシュ野郎 15K
フォーティ ラブ 5K
イグジーザス 12K
女三四郎 15K
フィールドゴール 38K
スラップファイト 5K
リングレイジ、 5K
バグマン 12K
TUBE-IT(ロケVer.)
パズル、インストデップなし 8K

スペースインベーダー オリジナル (アップライト筐体用の基板) (モノクロ) 25K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン5K. ルナーク5K
マザー不要の場合 -3K
F3-Subカートリッジ 0.5Kより各種

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 15K
がんばれギンくん 5K
スイマー 15K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッヂボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
五目ならべ(連珠) 5K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 10K
ムーンエイリアンP-II 8K
フリスキートム 68K

UPL
タスクフォースハリアー 5K
ムスタング、ゴモラ 各8K
アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
スナップジャック 12K
コスミックアベンジャー 18K
ミスターDO(雪だるま) 10K
Mr.Do ユニコーン 10K
Mr.Do ワイルドライド 10K
ジャンピングジャック 18K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1 15K
〃 〃 Vol2 25K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 18K
コズモギャングザビデオ 18K
ドラゴンセイバー 18K
子育てクイズマイエンゼル 2K
〃 〃 2 3K
源平討魔伝 20K
スカイキッドDX 38K
グロブダー 25K
マッピー 15K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 20K
エメラルディア 3K
キング&バルーン音声Bなし 15K
スーパーワールドコート 3K
ニューラリーX (c) 10K
ニューマンアスレチック 10K
ディグダグ ギャラガ 各3K
ジュニアパックマン 25K
ミスパック(c)MIDWAY 10K
パックマン (c) 5K
ギャラクシアン (c) 5K

バーゲン開催中

最新 中古基板情報は FAXで!

その他
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ミサイルコマンドS付 48K
ブラックホール, レッドUF 各8K
ボラックス, ボルフィード 各2K
サーカス(風船わり) 80K
センティピード 15K
タイタン、プログレス 各10K
クレージーコング 15K
セルフィーナ 10K
珍品・逸品 各種 あります。
詳細はFAX情報をご覧下さい

ズンズンブロック 68K
Qバート 28K
ヨットマン 38K
バンバンカー 12K
ニュージグザグ 8K
激走(イースタン) 12K
カンガルー 8K
キャプテンスタントマン 8K
シルバーランド 28K
カベール(センサー付) 10K

任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1K　トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、各2K
スーパーリアルIII 3K スーパーリアルIV 5K スーパーリアルV 3K スーパーリアルVI 3K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) 58K◎
サンダーブレード (a) 8K
アフターバーナー II (a) 8K
ギャラクシーフォースII (a) 18K◎
スペースハリアー (a) 48K◎
G-LOC ストライクファイター (a) 各15K
エアーコンバット V21(a) 18K
スターブレード V21(a) 12K
ギャラクティックストーム 12K◎
ナイトストライカー 38K◎
ウォーリアブレード 5K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付
COMBO AV専用ハーネス付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　◎印のPCBはCOMBO AVの標準装備で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

バーゲン開催中　リスト以外にも格安品が多数あります。　最新中古基板情報はFAXで!

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日 日曜日(祝日は営業)
電話受付 午後1時~午後7時

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り　◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションもOK
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。



中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ)　¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 ¥2,000

満足のいく性能で安心価格

通販専門です
ヤマト宅急便で即日発送
代引(コレクト)もOK!!

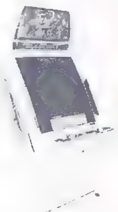
(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)
初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥ 9,980 ￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



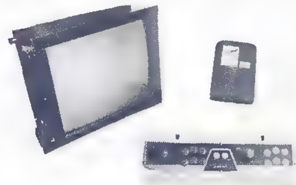
通販価格￥400,000(税込)
初回￥37,700 ￥37,300×11回
初回￥22,200 ￥20,600×23回
初回￥14,300 ￥13,900×35回

SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込(中古)



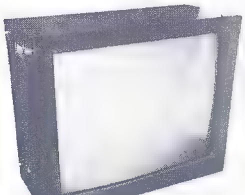
通販価格￥295,000(税込)
初回￥27,900 ￥27,500×11回
初回￥16,200 ￥15,200×23回
初回￥12,340 ￥10,200×35回

CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 25インチモニターセット



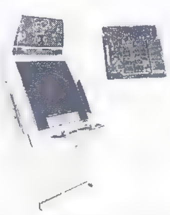
通販価格￥270,000(税込)
初回￥25,200 ￥25,200×11回
初回￥15,100 ￥13,900×23回
初回￥12,540 ￥ 9,300×35回

キョーワオリジナルモニター
＜販売始めました＞



価格 25インチ ￥58,000
18インチ ￥38,000
20インチ(新品) ￥58,000

SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルキャリバーセット



通販価格￥465,000(税込)
初回￥43,400 ￥43,400×11回
初回￥24,600 ￥24,000×23回
初回￥18,680 ￥16,100×35回

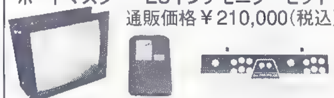
SNK キングオブファイター98' ボードマスターセット
通販価格￥250,000(税込)

ボードマスター
MV・IA
キング98'
ハーネス



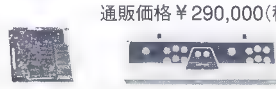
初回￥23,700 ￥23,300×11回
初回￥13,300 ￥12,900×23回
初回￥12,000 ￥ 8,600×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 25インチモニターセット
通販価格￥210,000(税込)



初回￥19,600 ￥19,600×11回
初回￥12,000 ￥10,800×23回
初回￥ 7,420 ￥ 7,300×35回

NAMCO ソウルキャリバー ボードマスターセット
通販価格￥290,000(税込)



初回￥27,800 ￥27,000×11回
初回￥16,900 ￥14,900×23回
初回￥13,080 ￥10,000×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット
通販価格￥195,000(税込)

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZERO2アルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回￥18,200 ￥18,200×11回
初回￥11,800 ￥10,000×23回
初回￥ 9,640 ￥ 6,700×35回

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin
どんどんアクセスしてね。 ※作成中につき、送信確実日がずれる場合がありますのでご了承ください。

CAPCOM

ストZERO3 新品、カート)	125,000
マーブルVSカプコン（カート）	68,000
ストリートファイタ Ⅲ	20,000
ウォーザード	20,000
クイズ 虹色町の奇跡（カート）	5,000
ヴァパイア（カート）	3,000
ヴァンパイアハンター（カート）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー（カート）	5,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート）	8,000
スーパーストⅡ（カート）	3,000
ポケットファイター（カート）	25,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	35,000
X—MEN VSストリートファイター（カート）	15,000
D&DⅡ（カート）	33,000
ストZERO2（カート）	4,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	8,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	8,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
バトルサーキット（カート）	20,000
ロックマン2（カート）	15,000
ナイツオブザラウンド	18,000
ラストデュエル	15,000

KONAMI

グラディウスⅡ	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	38,000
セクシーパロディウス	38,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク2	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
とべ！ポリスターズ	20,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
クォース	7,000

NAMCO

ソウルキャリバー（新品	220,000
鉄拳3	118,000
ソウルエッジverⅡ	48,000
ダンシングアイ	35,000
トイポップ	35,000
ギャラガ88'	50,000
グロブダー	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ギャラクシアン	20,000
ボスコニアン	30,000
モトス	32,000
ギャラガ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカーズ	25,000
スタースイープ	10,000
エメラルディア	3,000
スーパーワースタ95'	2,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガⓒ	8,000
ギャラクシアンⓒ	8,000
ニューラリーX ⓒ	8,000
パックマンⓒ	8,000

TAITO

サイキックフォース2012 新品	290,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	15,000
エレベーターアクションリターンス（ロム）	15,000
レイストーム	65,000
レイフォース	58,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	42,000
サイキックフォースEX	40,000
スペースインベーダDX	35,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
ァトリス	3,000
カゲキ	8,000

SEGA

ファイティングバイパーズ2（PCB）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	80,000
バーチャファイター3TB（PCB）	140,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャファイター3（PCB）	85,000
ソニック・ザ・ファイターズ	90,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	98,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
ぷよぷよ通	15,000
全日本プロレス（新品、ロム）	80,000
ぷよぷよSUN（ロム）	8,000
ペンゴⓒ	10,000
ワンダーボーイⓒ	8,000
タントアール	3,000
サンダーフォースAC	10,000
ガルディア	7,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	30,000
強行突破	30,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンバスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
ウルトラ警備隊	30,000
ガンダム	8,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

キングオブファイター98'（新品）	値引き有り
ジョイフルロード	55,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ドンパチ	40,000
ブレイゾン	8,000

その他

ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
バトルガレッガ	45,000
キャノンダンサー	25,000
サボテンボンバー	20,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
1モァ	10,000
ジョー&マックリタ ンス	20,000
Vファイフ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
ハルキューブ	10,000
クラックス	8,000
卒業証書	6,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 …… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

注意:記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

❶氏名 ❷生年月日 ❸TEL番号 ❹〒·住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ ❽合計金額

① 電話.FAX.WWWにて注文

商品が届く
(注文後5〜7日前後で)

記達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800〜¥1000)
電話·FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは
全て着払い(代金引換え)となります。

② 郵便小為替+手紙

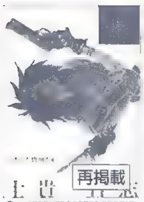
❶番〜❽番までを記入した用紙と商品代金+600(送料)
の為替を同封の下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島をのぞく)

商品が届く(注文書到着後10前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を
引いてご返送する場合もあります。

通販部:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部



ADULT 18禁



●69 STORMTROOPERS OF DEATH
No 3880 価格¥1,400
★ハイテクノロジーJAPAN
士貴智志先生のヘヴィなサイバーパンク。超オススメ



●69 STORMTROOPERS OF DEATH 2 堕戦
No.9264 価格¥1,400
★ハイテクノロジージャパン
士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾。オススメ!



●KETSU! MEGATON M
No.9597 価格¥1,300
★トルエン一斗缶
多彩な執筆陣、Hいっぱいのカプコンオールキャラ本。



●CAPCO
No.9343 価格¥600
★Anorak Post
あきよしよしあき先生初挑戦?!の格闘ゲーム本



●制服王
No.8871 価格¥800
★Digital Lover
某有名レストランの格好をした、かりんやさくらが…



●K RYU TOMOHIKO "V" WORKS vol 2
No.8847 価格¥1,800
★やるっス同盟
再録本第2弾、書き下ろしも有ってとってもオススメ。



●ちょーらくがきっスよ4
No.8926 価格¥800
★チタンカラーブランド
井上たくや先生のイラストたっぷり。オススメです!



●狂人
No.9303 価格¥1,100
★フタゴリラ
内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。



●METAL BOX 5 h'even
No.9454 価格¥1,600
★H&K
マリアトの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作



●櫻花綺譚式
No 3440 価格¥1,000
★犯罪天国
幻十郎に無理矢理押し倒され性の虜になるナコルル



●ANALOG CABIN
No 9533 価格¥800
★STUDIO 亜人類
マルチへの想いを押し殺してあかりと暮らす主人公。



●色欲プレステ砲
No.9972 価格¥900
★カネコット
プレステゲームのヒロインを、Hにあつめてみました



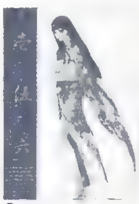
●WHAT IS LOVE
No.9541 価格¥1,100
★夜食亭
ファンにオススメ。赤崎やすま先生のラングリッサー本



●TIM TIM 2号
No.10033 価格¥1,100
★少年ゆういちろう
レニに男と女の差を教えるために特訓を繰り返す大神



●岡崎武士聖刻画集VOL 1
No.5630 価格¥1 500
★はぽい処
岡崎武士先生のワースブレードの画集です。オススメ。



●156
No 9403 価格¥1,800
★はぽい処
精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集。買い逃し無く



●SECRETS
No.9917 価格¥600
★本郷四丁目
ティアーナに媚薬を使われ、身体がほてったピートは



●OUT SIDE 9
No.9249 価格¥900
★ちゃんはら!
木村屋先生始めうたたね先生など豪華執筆陣のコナン本



●汁マニア vol.4
No 10161 価格¥1,100
★なぎさわ屋
目隠しをされたポプリちゃんが涙と鼻水でヌルヌルに



●桜飴II かわらじま晃個人誌
No.9026 価格¥1,400
★片励会
かわらじま晃先生のお薦め作。知世が襲われる!



●カポエラ美人
No.9272 価格¥700
★かるま屋
さくら·知世·雪兎の、ほのぼの青カン本(笑)



●猫缶
No 9599 価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
ブラックマトリクスの設定集は見る価値があります



●ガンドライバーマニアックス3
No.9600 価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
ガンドライバーの設定集です、名作劇場もなかなか



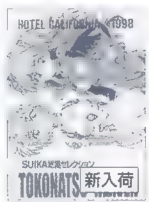
●MAGICIAN'S RED
No.10061 価格¥700
★BLACK DOG
黒犬獣先生のレイちゃん本!お読みのがし無く!



●習慣性年サンデー6
No 9059 価格¥1,200
★Re-AXIS
横島がGSキャラを総なめ。美神を始めあのキャラも



●DEEP KICK
No.10168 価格¥900
★マンガスーパー
酒に酔ったフェイがスパイクに迫る。C·ビバップ本。



●TOKONATSU HEAVEN SUIKA総集セレクション
No.10110 価格¥800
★加州大飯店
ギャグ、H、シリアス有りと内容の濃いエヴァ本です。



●Pure
No.8876 価格¥800
★なかよひ
アスカをタップリといぢめちゃう。濃い内容で良いです。



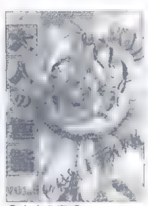
●内野文吾短編集3
No 967 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の単行本未収録作品集。ファン大満足。



●人形劇三国志大百科
No.1193 価格¥2,600
★三国志サロン清流派
これを読めば人形劇三国志の全てがわかります



●Nightmare of My Goddess Vol 5
No.8972 価格¥1,100
★天山工房
好評シリーズ、女神様達の狂艶をお楽しみ下さい



●大人の童話8
No.9306 価格¥1,400
★大人の童話
巨匠竹井正樹先生のオリジナル作が載ってお買い得!



●封殺百怪
No 8837 価格¥1,100
★HF
藤本秀明さんのオリジナル作品。オススメの一冊です



●KURO
No 9280 価格¥1,500
★泥酔桜国
Maruto!先生の美しいキャラによる淫靡なストーリー



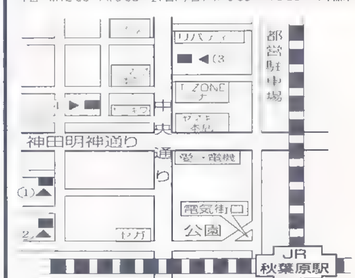
●CHOCOLATE GEOMETRY #0032
No 9254 価格¥1,900
★チョコレートシップ
CHOCO先生のイラスト、漫画ぎっしり。買い逃しなく!

池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10.00〜PM10:00



〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌·書籍 2F コミック 3F 同人誌

営業時間
平日 PM12:00〜PM9:00 土、日、祭日 AM ... 00〜PM9:00 ※年中無休



1号店
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102

2号店
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8
☎03-5256-2055

3号店
〒101-0021
☎03-5256-2838

4号店
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2
特価本、古同人誌専門店 ☎03-5256-2019

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

1号店
各種カード、フィギュア、ガレージキット
同人誌·イベントカタログ

2号店
2F 同人誌フロア/3F·4F 雑誌·新刊コミックス·成年コミックス

3号店
同人誌フロア/同人誌·同人ソフト·同人アイテム

4号店
売り買いフロア/古同人誌·少女写真集·特価本

池袋店
同人誌/コミック/一般雑誌·書籍

買い

全国のHコミック、同人誌求む!
30冊以上なら着払いOK

☎03-5256-2019
(注)着払いは、成人コミック·同人誌に限る。

全国のサークルさんへ
お店や通販であなたの作品を置きませんか?

まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください

同人誌·同人ソフト大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

oneline-shop
ホームページ
注文OK
http://www.Toranoana.co.jp.

とらのあな

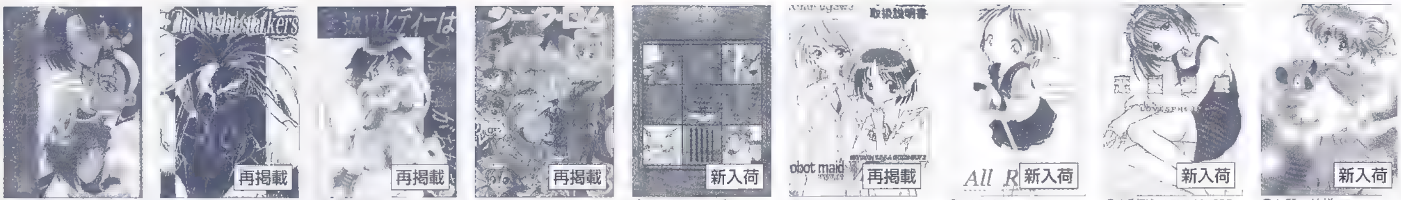
商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます

☎03-5256-2889　FAX03-5256-2898(24H)

➡営業時間12:00～21:00・FAX24H　http://www.Toranoana.co.jp

●作品名　★サークル名

夏コミ新刊総入れ替え。まだまだ大量入荷中!!



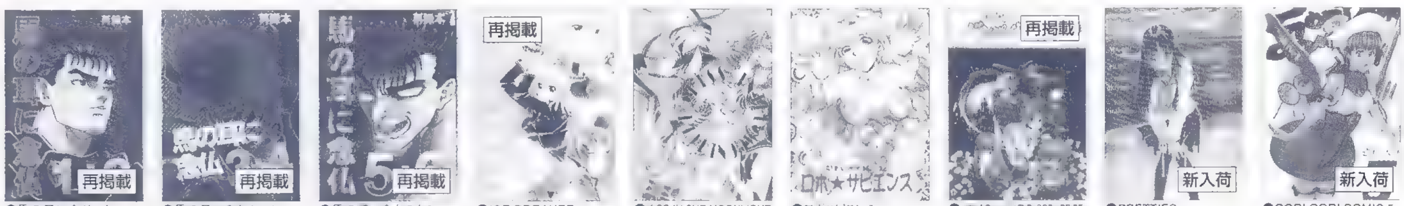
- ●パンチでキュート No 9472 価格¥800 ★Alice Club KOFのギャグ本。大爆笑まちがいなしの一冊です
- ●The Night stalkers No 3940 価格¥700 ★命令電波 ストーリーが素晴らしいヴァンパイア本 読み応え十分
- ●底抜けレディーは大魔人がお好き No 5305 価格¥1,100 ★命令電波 格ゲーギャル満載の一冊！是非一冊お手元に！
- ●シータロム8 No 3636 価格¥1,300 ★METAL 20人以上の豪華作家さんによる格闘ゲーム本。
- ●ジードクファイブ No.9138 価格¥900 ★UB ギャグ満載!G=ヒコロウ先生のカプコン本。笑えます!
- ●Robot Maid Multi No 4697 価格¥700 ★伯爵団 シュールな感覚がぎっしりつまったToHeart本です。
- ●All Raisin No 9429 価格¥700 ★ほげろー企画 ほげろー先生のちょっとHなマルチ本 ケストも多数
- ●恋愛領域―LOVE SPHERE― No 9584 価格¥1,300 ★LOVE SYSTEM あかりやセリオの意外な一面を描く、ファンオススメ
- ●お願い神様。5 No 9625 価格¥800 ★まっつあ屋 彼のために頑張る舘林美晴、一途な想いが切ないです。



- ●ときめきの拳1 No 9420 価格¥1,400 ★90分¥15,000 世紀末的恋愛ギャグコメディー。爆笑必死の一冊です。
- ●UP BRINGING No.1390 価格¥400 ★剣聖覇皇商会 ギャグがいっぱい、是空とおるさんの恋愛SLG本。
- No.8349 価格¥700 ★POLICE五人衆 セ○チ関係のトんじゃっているネタが楽しい本です。
- No.5667 価格¥1,400 ★コミック・キングダム イっちゃってる感じが楽しい一冊！読んで下さい。
- ●Under The Cherry Moon No.3748 価格¥700 ★致命傷 今までのコピー誌の再録集。TLSとセチメン中心です。
- ●立ち読み娘 No.5736 価格¥800 ★さるときじ文庫 思い入れ100%、可愛さ120%の下級生本。オススメです
- ●小鳥の羽根飾り原画集 No.9023 価格¥1,300 ★まるあらい 大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有
- ●PRINCESS No.9433 価格¥900 ★薄荷屋 アリエッタメインの薄荷屋のかえるにょ本です。
- ●ROMANCE B No.9532 価格¥700 ★ごもく堂 あかつきごもく先生のファイナルロマンス設定原画集



- ●らくがきチョップ四 No 8954 価格¥1,100 ★寿ちょっぷ 寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載
- ●The Commercial 20 No.9367 価格¥1,300 ★もものつぼみ あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です。
- ●PINKISH HIGH TENSION ANGEL No.9314 価格¥1,000 ★INFORMATION HIGH さくらと知世がとてもかわいらしく描かれています。
- ●魔法とラブコメと宇宙人 No.4039 価格¥600 ★桃源教団 魔法使いTai本。作者の思い入れが感じられます。
- ●輝ける星 No.5433 価格¥800 ★PURPLE COMPANY あかりが一乃のために一乃はうすを?人気の大運動会本
- ●ああサクラしちゃうぞ No 9456 価格¥900 ★TFC企画とゆかいな仲 多彩な執筆陣のサクラ大戦、女神様のギャグがいっぱい
- ●THE SACRED HEART No.8098 価格¥700 ★MRI BJとピノコの心温まるストーリー、読んでください
- ●EVA FIX No.3070 価格¥1,300 ★チョコレートショップ オリジナルエヴァの設定と美麗イラストが満載の一冊。
- ●S・A・L No.9451 価格¥800 ★UGO 全編ギャグ。エヴァの魅力いっぱいの一冊。



- ●馬の耳に念仏1+2 No 5948 価格¥600 ★メタセコイヤ 大爆笑まちがいなしのベルセルク本。おすすめです。
- ●馬の耳に念仏3+4 No 5949 価格¥700 ★メタセコイヤ 笑いが止まらないベルセルクのギャグ本。必携の一冊。
- ●馬の耳に念仏5+6 No.7912 価格¥700 ★メタセコイヤ ファンにオススメ。大爆笑必至のベルセルクギャグ本。
- ●ICE BREAKER No 3874 価格¥1,100 ★JESUS DRUG これはすごいもう笑うしかないウテナ本です。爆笑。
- ●KISS IN THE MOONLIGHT No 3873 価格¥1,700 ★JESUS DRUG 林家志弦先生を始めとする豪華執筆陣のセラムン本。
- ●ロホサピエンス No.9400 価格¥700 ★かなめ倶楽部 バラエティに富んだ看護婦さん＋αのギャグ本です。
- ●BLOODY BRIDE No 5826 価格¥1,600 ★アニメワールドスター 高河ゆん先生キャラテザのゲームの原画集。ファン必携
- ●PRETTIES No.9515 価格¥1,200 ★コミック・キングダム コスプレファン必見!魅力的で可愛い美女がいっぱい!
- ●GORI GORI COMIC 5 No 8820 価格¥600 ★ORIGINAL BOX オリジナルの美しい作品。実力派作家で必見です。



- ●CHAOS No.9458 価格¥700 ★XANTHUS 騎羅、ひかゆ両氏の可愛いキャラクタいっぱいの合作本
- ●美貌の青空 No.8278 価格¥900 ★高層化石庭園 青空の下で思い思いに生きる若者達の青春を描いた作品
- ●TOY BOX special No.3933 価格¥900 ★STUDIO SCAN うらべすう先生の新刊はマンガも魅力な原画集。
- ●MAGIC ANT No.4999 価格¥1,300 ★すたじお☆たばたば ストーリーマンガで初心者にも解り易いMagic本
- ●ENDLESS No 8889 価格¥800 ★藍RUらんど 血を吸った吸血鬼と人の間に芽生える感情は…良いです
- ●独立攻撃隊西へ!!8 No.9428 価格¥700 ★MRI おもいあたる先生のイラスト&ラフ集。ファンオススメ
- ●DiY.9 No.9499 価格¥800 ★元彪堂 あらなが輝先生のオリジナルネコミミ本。ファン必見!
- ●COLLECTION No.3743 価格¥900 ★HIGH RISK REVOLUTION あいざわ先生が4年間、描かれたイラストを集めた本。
- ●わんだふりゃFIGHT No.5628 価格¥1,400 ★STUDIO LOUD IN SCHOOL とにかく豪華な執筆陣で贈る一冊。テーマは「闘い」

もっと多くの作品がほしい方は ➡ 虎通カタログを見て注文 ➡ 好評発売中 虎通18号¥500

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア等で新刊の商品情報が違います。

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
R-TYPE LEO……¥8,000
イメージファイト……¥8,000
クロスブレイズ……¥20,000
ぐっすんおよよ……¥3,000
四川省Ⅱ……¥4,000
トンマ……¥5,000
覇沙夢……¥2,000
フック……¥12,000
ボンバーマンワールド……¥18,000
妖獣伝……¥3,000

【SNK・MVS】
ASO……¥12,000
餓狼伝説3……¥500
餓狼伝説スペシャル……¥300
月華の剣士……¥6,000
サムライスピリッツ……¥500
サムライスピリッツ天草降臨……¥3,000
ザ・キングオブファイターズ'96……¥5,000
ザ・キングオブファイターズ'97……¥15,000
ショックトルーパーズ……¥10,000
ジョイジョイキッド……¥500
神凰拳……¥5,000
スカイソルジャー……¥3,000
ステークスウイナー……¥500
ステークスウイナー2……¥1,000
ティンクルスタースプライツ……¥18,000
NEOGEOカップ'98……¥20,000
パズルボブル……¥3,000
パワースパイクスⅡ……¥1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト……¥1,000
リアルバウト餓狼伝説……¥500
リアルバウト餓狼伝説2……¥10,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル……¥1,000
龍虎の拳外伝……¥1,000
ワールドヒーローズパーフェクト……¥1,000

【カプコン】
アタックス……¥3,000
ウオーザード（CPSⅢ）……¥20,000
エグゼドエグゼス……¥25,000
X-MEN（ソフト）……¥2,000
エリア88……¥15,000
サイバーボッツ（ソフト）……¥4,000
スーパーストⅡ(ソフト)……¥1,500
スーパーストⅡx(ソフト)……¥2,000
ストZERO(ソフト)……¥1,500
ストZERO2(ソフト)……¥2,000
ストZERO2アルファ(ソフト)……¥12,000
ストⅡダッシュ(海外改造版)……¥20,000
ストⅢ（CPSⅢ）……¥20,000
ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ）……¥50,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)……¥33,000
天地を喰らうⅡ……¥10,000
19XX（ソフト）……¥20,000
ヴァンパイア(ソフト)……¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）……¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）……¥5,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥1,500
ヴァンパイアハンター2（ソフト）……¥5,000
ブラックドラゴン……¥15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）……¥8,000
マーヴルVSカプコン（ソフト）……¥55,000
マッドギア……¥5,000
U.S.ネイビー……¥10,000

【コナミ】
イーアールカンフー……¥6,000
WECルマン24(H付)……¥8,000
ウエディングラプソディ……¥7,000

クライムファイターズ……¥6,000
クライムファイターズ2……¥15,000
システムGXマザーボード……¥6,000
スーパーバスケットボール……¥3,000
スラムダンク……¥6,000
T.M.N.T.……¥5,000
ときメモ対戦ぱずるだま……¥8,000
とべ!ポリスターズ……¥10,000
ハイパーオリンピックインナガノ……¥3,000
マーシャルチャンピオン……¥10,000

【セガ】
アフターバーナーⅡ(H付)……¥15,000
アラビアンファイト(2P)……¥18,000
ゴールデンアックス……¥5,000
スパイダーマン（2P）……¥15,000
ずんずん教の野望……¥10,000
テトリス……¥1,000
忍者プリンセス……¥25,000
バーチャファイター3（電源無）……¥50,000
バーチャファイター3tb(電源無)……¥90,000
フラッシュポイント……¥1,000
ぷよぷよ(ポトポトROM付)……¥2,000
ぷよぷよ通……¥2,000

【ST－V】
アストラスーパースターズ（新品）……¥30,000
ウインターヒート……¥3,000
コットン2……¥5,000
コラムス97……¥500
シーバスフィッシング（新品）……¥10,000
デカスリート……¥1,000
マルちゃんdeグー!!……¥5,000

【タイトー】
アルカノイド（センサー付）……¥5,000
アルカノイドリベンジオブDOH（センサー付）……¥5,000
キャメルトライ（センサー付サブ）……¥5,000
サイキックフォース……¥12,000
Gダライアス……¥20,000
スペースインベーダーDX……¥4,000
ドンドコドン サブ……¥3,000
パラメデス……¥1,000
プチカラット(カセット)……¥5,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦……¥8,000
まじかるでーと卒業告白大作戦……¥8,000
メタルブラック……¥15,000
ルナーク……¥5,000

【データイースト】
キャプテンアメリカ……¥10,000
コブラコマンド……¥4,000
スタジアムヒーロー……¥1,000
マジカルドロップPLUS1……¥2,000

【テクノスジャパン】
コンバットライブス……¥1,000
西遊降魔録……¥3,000
ダブルドラゴン……¥3,000
ダブルドラゴン3……¥3,000
熱血高校ドッジボール部……¥3,000
Vボール……¥2,000

【・テクモ】
クイズDNAの反乱……¥500
クイズすくらんぶる……¥500
クイズココロジー……¥500
クイズ学園パラダイス……¥500
スターフォース……¥15,000
デッドオアアライブ（Aボード）……¥25,000
闘姫伝承……¥18,000
ワールドカップ（P無）……¥500

【東亜プラン】
アウトゾーン……¥8,000
究極タイガー……¥5,000
タツジン……¥6,000
ドギューン……¥10,000
フィグゼイト……¥12,000
V.V……¥8,000
ワードナの森……¥6,000

【ナムコ】
エアガイツ……¥55,000
ギャラガ……¥3,000
源平討魔伝……¥28,000
コズモギャングザパズル……¥500
子育てクイズマイエンジェル……¥1,000
子育てクイズマイエンジェル2……¥3,000
ゼビウス……¥3,000
ダンシングアイ……¥30,000
ディグダグ……¥8,000
ドラゴンバスター……¥15,000
ナックルヘッズ……¥10,000
モトス……¥25,000
ラリーX……¥18,000

【バンプレスト】
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威……¥3,000
機動戦士ガンダム……¥3,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE……¥12,000
戦国エース……¥10,000
美少女戦士セーラームーン……¥25,000
マクロスⅡ……¥8,000

【その他】
アースジョーカー……¥5,000
アームドポリスバトライダー（新品）……¥50,000
アテナのハテナ？……¥500
エキサイティングサッカー……¥3,000
F1グランプリPARTⅡ……¥1,000
オセロダービー……¥2,000
ガンバード……¥10,000
ギャルズパニック3……¥25,000
ギャルズパニックS……¥35,000
古今東西干支物語……¥2,000
スーパーイーグルショット……¥1,000
スーパーオセロ……¥2,000
スーパーフォーミュラ……¥500
スーパー上海……¥3,000
ゼロガンナー（AB両用ROM新品）……¥25,000
ソニックウイングス……¥6,000
大王……¥25,000
ハイホー2……¥500
バルキューブ……¥2,000
富士山バスター……¥10,000
モンスタースライダー サブ……¥500
霊界導士……¥8,000
レディバグ（C）……¥8,000
ロジックプロ……¥3,000
ロジックプロ2……¥1,000
ワールドクラスボーリング（P付）……¥5,000

【麻雀・花札】
アイドル麻雀放送局……¥300
あぶない放課後……¥500
お雀子ハイスクール……¥500
お雀子館……¥500
個人教授……¥1,000
蜃気楼（BET）……¥5,000
ジャンジャンパリパリ（BET）……¥5,000
ジャンジャンパラダイス……¥18,000
スーパーCD麻雀システム……¥85,000
スーパーリアル麻雀PV……¥6,000
ダイヤルQ2……¥500
同級生……¥2,000
華折鶴……¥500
バナナドリーム（BET）……¥1,000
ビタミンC……¥500
ファイナルロマンス4……¥120,000
ファンクラブ……¥500
麻雀学園……¥1,500
ラブハウス（BET）……¥3,000
流星雀士キララスター(サブ無カセット)……¥3,000
ロイヤルクイーン（BET）……¥3,000

【中古BOX】
COMBO AV……¥5,000
KIC'S-91……¥3,000
KIC麻雀パネル（ハーネス付）……¥8,000

※カプコンシークレットファイル
マーヴルvsカプコン・スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストZERO3など各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

- 毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ(汗)
- しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし(怒)

☆ハッキリ言ってムダです！

- お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて(汗)

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

- これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、

◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

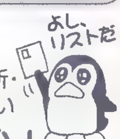
ですから



☆まずはリストを請求してください



- とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
- 必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です(マジ)。」

☆何でも全国通信販売いたします

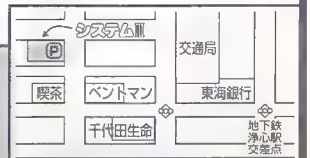
- お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
- 銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK！

Orico

- 遠方の方でもご来店の必要はありません。
- 簡単な手続きで3〜36回のクレジットをご利用いただけます。
- 18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有



システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.〜20:00p.m.

ゲーム・アニメ・マンガファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

花まる！ボイスランド

ペンフレンド・サークル仲間募集
売ります・買います・交換します
おしゃべり・おすすめ情報
歌・ものまね
etc.

Plooo Plooo Plooo

みんなのGOODなおしゃべりで番組を盛り上げちゃおう!!!

★花まる!ボイスメール★ DJがみんなの情報を紹介

PLAY ☆情報を聞く時は	REC ☆情報を録音する時は
☎0990-515-704	☎03-5951-9321
表のBOX番号数字４桁 ○○○○をダイヤル！	表のBOX番号数字４桁 ○○○○をダイヤル！

情報登録センターに録音された情報は、一旦花まる事務局に登録されDJオペレーターが内容を確認し編集をして花まる!ボイスメールで紹介します。NTTの規定により提供できない情報があります。気を付けて録音してください。

▶ 提供できない情報

電話・携帯・PHS・プライベートボックスの番号 →連絡先は住所・ポケベル・表のBOX番号として下さい。/売買の具体的な値段や安く売ります等のディスカウント情報 →手紙等でやりとりして下さい。/悪口やプライバシーを侵害する情報/恋人募集等不特定男女間の媒介になる情報。

提供：上正路則子　発信地：東京　標準利用時間：5分 500円

情報は次の順番でハッキリ話し録音しよう。

1. 名前プロフィール
2. 内容
3. 連絡先（必要な場合のみ）

表に載っていないタイトルはア行～ワ行のBOXをご利用下さい。
情報の多いタイトルは順次表に載ります。

▶ 5120 新世紀エヴァンゲリオン
エヴァが大好きな○○です。ストーリー キャラクターとも最高です。皆さんの感想をこのボックスまで寄せて下さい。また文通してくれる方は、△△-××までお手紙を下さい。

▶ 5012 ものまねグランプリ
ボイスネーム○○です。それではドラえもんのものまねをします。「ぼくドラえもん‥‥」どうでしたか!?感想を花まる事務局までお願いします。

超人気

☆自分専用のBOXで10倍楽しめる☆
プライベートウェーブ

☎ 0990-527-211

↓

BOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

伝言を聞く時は⑦　／　伝言を録音する時は③

↓

もう一度数字4桁○○○○をダイヤル

★自分のBOXを登録するには数字の〔1〕をダイヤル

提供：平石正樹　発信地：東京　標準利用時間：5分 500円

つながらない時は
☎ 03-5951-2725

5035	フリートーク	
5036	ペンフレンド	
5034	秘技・攻略情報	
5004	おすすめゲーム情報	
5030	アーケードゲーム	
5032	売ります	
5033	買います	
5011	キャラクターのコーナー	
5008	コスプレ大作戦	コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね！
5009	声優大好き	声優が大好きな君、声優を目指すあなたのコーナーです
5012	ものまねグランプリ	君の好きなものまねや得意な演技を披露してね
5013	電話のど自慢	好きな歌を、電話でカラオケしちゃおう
5017	イベント・サークル情報	サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね。
5002	アニメ	
5003	コミック	
5005	同人誌	
5018	小説	
5019	芸能	
5080	お笑い	
5050	北海道	地区別に情報の交換をしてね。
5051	東北・北陸	
5052	関東	
5053	関西	
5054	中国・四国	
5055	九州・沖縄	

8100	ア行　☆ゲーム☆	5958	チョロQシリーズ	8702	メルティランサーシリーズ	5806	幽遊白書
5901	アークザラッド	8418	ツインビーシリーズ	8709	女神転生シリーズ	5814	るろうに剣心
5129	アンジェリーク	8407	デザイア	8710	モンスターファーム	5807	烈火の炎
8114	RPGゲーム関連	5906	鉄拳シリーズ	8800	ヤ・ラ・ワ行　☆ゲーム☆	5822	ロストユニバース
8116	アクションゲーム関連	8421	天誅	8818	野球ゲーム関連	5816	ロマンサーズ
8110	EVEシリーズ	5907	電脳戦機バーチャロン	8810	悠久幻想曲	5817	ONE PIECE
8117	ウィザーズハーモニーシリーズ	5926	天外魔境シリーズ	8803	ラストブロンクス	6500	アーティスト・声優
8113	エスプレイド	5998	伝説のオウガバトルシリーズ	8820	リンダキューブアゲイン	5122	E.M.U
8105	お嬢様特急	8411	テイルズ・オブ・デスティニー	8812	レースゲーム関連	5626	ヴァイス
8200	カ行　☆ゲーム☆	8414	電車でGO	5928	ロマンシングサガシリーズ	6508	X
8215	火星物語	8406	慟哭 そして…	5983	ワイルドアームズ	6511	Every little thing
8201	下級生シリーズ	5908	ときめきメモリアルシリーズ	5000	アニメ・コミック	6505	置鮎龍太郎
8225	格闘ゲーム関連	5922	闘神伝シリーズ	5201	頭文字D	6506	緒方恵美
5923	餓狼伝説シリーズ	5962	トゥルー・ラブストーリー	5216	カウボーイビバップ	6559	CASCADE
8214	グランツーリスモ	5909	ドラゴンクエストシリーズ	5212	機動戦艦ナデシコ	5239	KinKi Kids
5989	グランディア	5999	同級生シリーズ	5217	金田一少年の事件簿	6657	GLAY
5943	クロックタワーシリーズ	8500	ナ行　☆ゲーム☆	5233	グラビテーション	6558	黒夢
8219	この世の果てで恋を唄う少女	8502	ノエルシリーズ	5342	サイコメトラーエイジ	6653	國府田マリ子
8206	子育てクイスマイエンジェルシリーズ	8503	信長の野望シリーズ	5317	最遊記	6654	子安武人
8300	サ行　☆ゲーム☆	8600	ハ行　☆ゲーム☆	5319	サイレントメビウス	6602	桜井智
8309	サイキックフォース	5910	バイオハザードシリーズ	5120	新世紀エヴァンゲリオン	6601	坂口大介
5902	さくら大戦	8621	幕末浪漫　月華の剣士	5314	新機動戦士ガンダムW	6603	椎名へきる
5945	サガフロンティア	5911	バーチャファイターシリーズ	5345	SHADOW　SKILL	6606	SHAZNA
5946	サムライスピリッツシリーズ	8606	Burst A　Move	5330	少女革命ウテナ	6608	ジャニーズJr.
5948	三國志シリーズ	8613	パラサイト・イヴ	5322	SLAM　DUNK	6611	SPEED
8316	サッカーゲーム関連	8603	パズルゲーム関連	5325	スレイヤーズシリーズ	6605	関智一
5991	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	8605	パチンコ・パチスロゲーム関連	5346	聖ルミナス女学院	6655	T.M.Revolution
8335	シューティングゲーム関連	8622	バロック	5329	卒業M	6653	TWO－MIX
5950	新世紀エヴァンゲリオンシリーズ	8634	ビートマニア	5406	超者ライディーン	5436	TOKIO
8317	シミュレーションゲーム関連	5912	ファイナルファンタジーシリーズ	5414	ツインシグナル	6701	林原めぐみ
8319	ジャスティス学園	5920	ファイアーエンブレムシリーズ	5433	中華一番	5639	B'z
5903	ストリートファイターシリーズ	8614	ファルコムクラシックス	5408	時の大地	6710	藤井フミヤ
5905	スーパーマリオシリーズ	8631	BRAVE FENCER武蔵伝	5409	トライガン	6708	V6
5955	スーパーロボット大戦シリーズ	8615	フロントミッションシリーズ	5426	ドラゴン騎士団	6707	PENICILLIN
8322	スターオーシャンシリーズ	5913	ぷよぷよシリーズ	5504	忍たま乱太郎	6711	ポケットビスケッツ
8303	ゼノギアス	8618	ブレスオブファイアーシリーズ	5606	Harlem Beat	6758	MALICE　MIZER
5924	聖剣伝説シリーズ	8619	ヴァンパイアシリーズ	5607	爆走兄弟レッツ＆ゴー！	6752	三木眞一郎
8308	センチメンタルグラフィティー	5914	ポケットモンスターシリーズ	5613	フォーチュンクエスト	6753	緑川光
8313	ゼルダの伝説シリーズ	8604	ポリスノーツ	5630	ふしぎ遊戯	6802	結城比呂
8336	センチメンタルジャーニー	8610	ポケットファイター	5635	富士見二丁目交響楽団シリーズ	6805	L'Arc-en　Ciel
8301	双界儀	8700	マ行　☆ゲーム☆	5608	封神演義	6804	LUNA SEA
5994	卒業シリーズ	8705	MOTHERシリース	5808	BOYS　LOVE		その他
8400	タ行　☆ゲーム☆	8704	マリーのアトリエ～ザールブルクの錬金術士～	5637	炎の蜃気楼	5065	シネマ・ビデオ
5921	タクティクスオウガ	8714	マーヴェルヒーロース VS ストリートファイター	5642	ホイッスル	5066	演劇・アート
5957	たまごっちシリーズ	8715	麻雀ゲーム関連	5638	ホラー	5067	スポーツ
5996	ダービースタリオンシリーズ	8720	みつめてナイト	5707	ミステリー	5070	グルメ
8435	ダブルキャスト	8708	MOON	5712	名探偵コナン	5071	ファッション
8410	チョコボの不思議なダンジョン	5916	女神異聞録～ペルソナ～	5813	闇の末裔	5077	お気に入りスポット

注意事項
- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料が加算されます。
- 通話料の他に1分100円の情報料がかかります。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています。
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにBOXを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。

【問合せ先】
TEL／03-3981-4708
住所／〒171-0014
東京都豊島区池袋3-26-25-390
花まる事務局

平成10年8月23日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

夏休み到来とともにやってきた2大タイトル「ソウルキャリバー」「ストリートファイターZERO3」が初登場！ その一方で、懐かしのタイトル「1941」がスコア更新！要注目だ！

1回目集計

LAND MAKER

（タイトー／1998年）

71,028,230

FEV-EX.㋟

個人申請ジョイランドタイトー天六店（大阪）

5×5を作れ

ゲームの内容は、下からピースを発射しピースの面をぶつけ、四角に揃えて消していくというもの。また作った四角が大きければ大きいほど高得点が得られる。
中でも作ることのできる最大の大きさの5×5は、完成した時点で100万点が入り、さらに面クリア時には800万点弱の点数が入る。当然この5×5を何回作るかが勝負になるのだが、このスコアのプレイ中に5×5を8回完成させたそうだ。
また使用キャラを8人の中から選ぶことができるが、トップのプレイヤーは楼　蚕子を使用している。

1回目集計

SOULCALIBUR™

（ナムコ／1998年）

アスタロス **1'12"35**

森下純奈ちゃん大好き 純な追っかけ隊MSV

個人申請ゲームトピア999（大阪）

強力な打撃で減らすか、リングアウト狙いか。

今回の最速キャラは重量級キャラのアスタロス。なんといってもPPKの敵を浮かせて運ぶ能力が飛び抜けているため、他のキャラに比べてリングアウトを狙いやすいのが大きい。このゲームのCPU戦で出現する敵の数は8人なので、トップのタイムは敵1人を倒すのに平均9秒、1ラウンドあたり4、5秒で敵を瞬殺している計算になる。
現在タイムリリースキャラが続々と出現しているが、次回集計からのキャラ別集計では、ファンと吉光も集計を行う。その他のキャラも、今後出現に合わせて集計していく予定だ。

1回目集計

STREET FIGHTER ZERO3

（カプコン／1998年）

春麗

8,010,300

ああるかもね

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

とにかく瞬殺 残タイムの倍率がすべて

このストZERO3も、今までのZEROシリーズと同じように、敵を倒した時の残りタイムに応じて体力ボーナスに倍率がかかる得点システムになっている。
今作では同じキャラクターでも、どのISMを選ぶかによって性能差が出てくるのだが、稼ぎに適しているのは攻撃力の高いX−ISMのようだ。
今回のこのスコアは当然通常のスタートで出されたものだが、今後の集計でも弱P＋弱K、中P＋中K、強P＋強K同時押しでのスタートによるスコアは集計対象外とするので申請の際は注意してほしい。

3回目集計



（トレジャー／1998年）

ステージ4ルート、2400万を突破 WIZ氏2部門制す

ステージ4は前回トップのS．I氏が2438万点というたった6万点差。そしてステージ2のほうもモンキーハウス本館の某氏が2056万点、こちらは3万点差という、どちらのルートも非常にきわどい戦いでした。
現時点でウェポンボーナスももちろんのこと、かすり稼ぎをも相当意識したプレイ内容になっているようです。が、しかし、勝負を分けるのはやはり5A戦艦でのチェーン。完全に決まれば5Aだけで1100万近くの点数が入る可能性があるようですが、危険な場面が多く、微妙な操作を要求されるうえに完全にパターンにならないので、かなり厳しいようです。次回WIZ氏を打ち破るプレイヤーが現れるのかどうかに注目です。

STAGE 4

24,448,550

T³-WIZ

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

STAGE 2

20,593,860

T³-WIZ

P.C立川店（東京）

2回目集計

SPACE BOMBER™
スペースボンバー
VERSION.B

（彩京／1998年）

10,175,500

♡♡まえだあき♡♡

JOGO江古田店（東京）

バージョンB集計開始

今回が初集計になる、このスペースボンバーバージョンB。旧バージョンに比べ前半面の難易度が低めになっている。
基本的なゲームの内容には特に変化はなく、ザコ敵をキャプチャーし、アトミックリリースで多くの敵を巻き込んで10万点を取っていく稼ぎも健在。ある程度アトミックリリースのパターンができてしまえば、あとは＄袋の回収で差が出てくるようだ。
また全面中3ヶ所に10万点の隠しキャラが隠されているのだが、出現させるのは簡単ではなく、かなりの危険を伴うようだ。

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP！

1941™
COUNTER ATTACK

（カプコン／1990年）

14,787,900

K.N ㋣

タイトーイン002スタジアム（大阪）

道中ノーダメージ

この1941は、各面の撃墜率に応じて点数に倍率がかかる得点システムだ。特に3面は勝負どころで、この面の撃墜率はその後の点数に大きく響いてくる。またダメージをくらっていない状態で、弥七などの体力回復アイテムを取ると高得点が得られるので、道中ダメージを受けることも、メガクラッシュを使うことも許されない非常に厳しいゲームだ。
基本的にはボスなどで危険をおして、どれだけ稼げるかが点数の差につながるのだが、今回の更新前のスコアでもかなりきついと言われていただけに、今後の更新は厳しいと思われる。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	キャラ	スコア	プレイヤー	店舗
4回目集計	電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	テムジン	2' 54" 00	HEK－417	プレイランドエフワン（宮城）
		ライデン	2' 35" 16	386R	
		グリスボック	3' 06" 89	HEK－417	
		アファームド・ザ・バトラー	1' 55" 14		
		サイファー	3' 11" 89		
		バル・バドス	2' 12" 64	EGC－㊍MKZ→バリヤードくれー	荏原ゲームコーナー（東京）
		ドルドレイ	2' 53" 31	HEK－417	プレイランドエフワン（宮城）
		スペシネフ	2' 45" 45	386R	
		エンジェラン	2' 43" 04	東沢ジョニ～	
	ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,099,900	G・CRUSH－AKN－HKK－CYA	アイリン夢空間（岐阜）
		シャロン	2,856,300	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
		リュウ	2,777,300	☆CAT'S－AKN－BNP－きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ケン	3,150,200		
		春麗	2,958,800		
		ガイル	2,792,400	G・CRUSH－HKK－ブロン	
		ほくと	2,789,300	☆CAT'S－AKN－BNP－きみちゃん	
		ザンギエフ	2,683,300	G・CRUSH－HKK－ブロン	
		D.ダーク	3,100,800	G・CRUSH－AKN－HKK－CYA	
		スカロマニア	2,579,300	♡♡まえだあい♡♡	JOGO江古田店（東京）
		C.ジャック	2,763,700	タコ太	
		バルログ	2,966,800	G・CRUSH－HKK－ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
		ブランカ	2,727,600	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
		ダルシム	2,761,500		
		カイリ	2,834,100		
		シャドウガイスト	3,037,900		
		ガルダ	3,165,000	EDO（えど）DYBって何ですか？	
		ななせ	2,974,900	☆CAT'S－AKN－BNP－きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
5回目集計	セガラリー2	初級	2' 40" 59	MSO－10－LIE	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		中級	2' 55" 26	GIC 群馬中級委員会♡	個人申請XIVワールドbyセガ（群馬）
		超上級	2' 36" 83	FFF－IIQ	個人申請フラミンゴ（東京）

集計	ゲーム	部門	スコア	プレイヤー	店舗
1回目集計	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		760,200	西土佐王児某動物王国に宣戦布告？さきお	えの木朝倉店（高知）
	レーシングジャムチャプターⅡ	初級A	2' 01" 946	☆CAT'S－AKN－HKK－タージン	アイリン夢空間（岐阜）
		初級B	2' 00" 553	チョビ	
		中級	1' 51" 928		
		上級	1' 47" 357		
2回目集計	サイキックフォース2012	マイト	1' 47" 96	Seize－KKK	個人申請ゲームファイブ（大阪）
		パティ	2' 33" 32	パティは俺のもの！KUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国（愛知）
		ウェンディー	3' 33" 82	へっぽこV	モンテカルロ（群馬）
		カルロ	2' 53" 39	G'z－HID	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
		ゲイツ	2' 40" 67	G.M.C.機械 げえむのごんちゃん㊭	モンキーハウス本館（福岡）
		エミリオ	2' 00" 17		
		ガデス	2' 24" 41		
		刹那	1' 44" 46		
		ウォン	2' 51" 64	魔B党－おしょう	モンテカルロ（群馬）
		キース	1' 57" 57	KUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国（愛知）
	デイトナUSA2	初級	2' 13" 02	SQH－MSO－おーさま㊝㊝㊭㊭	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
		中級	2' 49" 24	KEN－㊝	東京レジャーランド小岩店（東京）
		上級	3' 41" 44	ぎるはま㊝隊長㊝㊝（ギル・ド・フェラン）	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	ブレイカーズリベンジ		24,131,200（使用キャラ：ショウ）	ZZZ	個人申請レタス702（北海道）
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2' 42" 23	亜紀の「亜」は亜細亜の「亜」 TAM－毒猿	個人申請ビーバーランド（東京）
3回目集計	タイムクライシス2		2,161,270	Ysk－GN－与作	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	アストラスーパースターズ		73,511,600（使用キャラ：ステラ）	ああるかもね	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	テクモワールドカップサッカー'98		70得点	MANABEKKO	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ネオジオカップ'98		＋28	EGC－㊊の人→斉藤栄江激ラブ	荏原ゲームコーナー（東京）
	ステッガーⅠ		4,766,700	SOP－たりるり㊗	ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
4回目集計	エスプレイド	相模祐介	34,492,520	☆CAT'S－マサル	個人申請ゲームハート（愛知）
		J－B5th	33,531,510	KP	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
		美作いろり	34,634,830	寸止め）＊（	アイリン夢空間（岐阜）
	ビートマニア2ndMIX	エキスパート	グレート数1088	ZZZ七首	ゲームセンタースカ...大福店（[illegible]）

ハイスコア講評

今回はSNKのKOF'98から解説に入っていきます。今年のKOFのハイスコアの鍵を握るのはオロチ社。コマンド投げをうまく使い、CPUキャラをハメて稼ぎます。ある程度高い点数を出しているプレイヤーのプレイ内容は、ほとんど同じようですがパーフェクト数が点数の差につながったようです。

次はコナミのドライブゲーム、レーシングジャムチャプターⅡです。部門別での集計ですが、1店の独占になっています。

サイキックフォース2012は、今回の2回目集計からキャラ別集計開始です。いきなり速いタイムが出そろっていますが、残念ながら玄信とレジーナの2キャラは申請がありませんでした。次回以降の集計に期待しましょう。

デイトナUSA2はトップの顔ぶれが、前回とまったく同じ。他のプレイヤーに圧倒的な差をつけています。

エスプレイドは今回ひさびさに、全キャラ更新されました。中でも相模祐介は300万点以上の大幅な更新を見せています。

ストリートファイターEX2は、乱入キャラの条件を解明したプレイヤーが出始めましたが、今回はJOGO江古田店とアイリン夢空間のスコアで占められました。エクセルを使った連続技の研究で、点差がついているようです。

ストライカーズ1945Ⅱのフライングパンケーキのスコアは、ノーミス残ボム9発というすさまじさ。これはすごい！

君こそゲーメスト！

トップスケーター	イージー	1,909,355	クハ72！	個人申請池袋GIGO(東京)
	ハード	1,739,543		
スカッドレース	初級　昼	2' 14"74	SQH−MSO−おーさま㊋㊎だよ	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
サンダードラゴン2	2P側	5,982,280	やっぱK.Tでしょ！ラララ無心君〜♪	トミームナコ(群馬)
セクシーパロディウス	オプション	7,186,600	SUR-DXP-天馬㊞㊤	個人申請ゲームハウスJOY(兵庫)
	ミカエル	6,754,400	ZBL−RIT8段	[illegible](東京)
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	16,391,220	病み上がりTAK	AMファクトリータイムマシン(東京)
餓狼伝説スペシャル	ギース・ハワード	2,649,700	HYAKU−HKK会長−UGF	個人申請プレイスポットするぽん(東京)
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,187,000	ペコ①	タウンスポットプレイランド(大阪)
アルペンレーサー2		1' 36"952	ASG−如月浪人−RIN	個人申請プレイシティキャロ[illegible](愛知)
アルティメットエコロジー	連付き	2,571,400	タイミング㋩㋙㋪	トライアミューズメントタワー(東京)
	連なし	2,469,500	IKA先生おげんき？ZAC−Ristar	
ローラーゲームズ		2,193	G.M.C.機械ぱんだ㋭六本松鮫	モンキーハウス本館(福岡)
プリクラ大作戦	クララ	42,834,600	滋賀の覆面がライバルNCP−ねこん	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ぷよぷよ通		1,188,909	SPD−H.Tひげぷよまん	個人申請ゲームインナミキ明大前(東京)
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	アーサー	645,710	AXIOM−H.Y㊎	個人申請アババ天神橋店(大阪)
	ランスロット	643,880	MTF−高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店ファミリーランド(岡山)
富士山バスター	侍	1,881,000	キモチ張りつめ折れそうだったよ㋩	個人申請ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
	忍者	1,722,400	小さなこといちいちムカついて㋩	
	将軍	1,580,700	笑い方もなんだか忘れてしまってた㋩	
ガンバード	バルナス	2,264,400	J.G.K−ALL㊖	個人申請ゲームランド(兵庫)
	ヤンニャン	2,193,300	Y,S.蒼蝿驥尾に附して万里を渡り	プレイランドエフワン(宮城)
ロストワールド	NEWVer.	8,749,400	KOH	個人申請サンゲーム岡山(岡山)
トリオ・ザ・パンチ		2,371,800		プレイランドエフワン(宮城)
R・TYPE		2,349,400	ⒶⒶⒶT.Y真実と言う名の伝説	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
テラフォース		1,951,000	テラフォース友の会との仕様−Ⓣ	GAME'S MILK(京都)
フラックアタック		3,456,100	さくやまああ〜ん師匠	トライアミューズメントタワー(東京)

1998.9.30号(No.234)の訂正

セガラリー2	超上級	2' 36"95	ESSAY CSD−ASHⓇ	個人申請ハイテクセガ千葉(千葉)

ぽっぷんぽっぷ	対戦モード	925,800	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館(福岡)
アームドポリス バトライダーBver.	上級	23,360,220	2500万よゆうLAOS−長田仙人	JOGO江古田店(東京)
ソーラーアサルトリバイズド		1,887,500	ソーラーアサル党KOU(ニセ)㋕	トライアミューズメントタワー(東京)
エアガイツ	タイム	3' 30"39(使用キャラ:ティファ)	EGC−㊢の人→アッコちゃん激ラブ	荏原ゲームコーナー(東京)
サイヴァーン		28,113,330(使用キャラ:フェリオス)	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館(福岡)
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	2,987,800	Ⓚさんお体は大丈夫ですか？ 蜊川 琴音	プレイランドエフワン(宮城)
	フライングパンケーキ	3,191,700	メンテありがとうございます！ I.O	個人申請ゲームウィズダム(福岡)
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	リュウ	9,999,900	DIL㊮	GAME'S WiLL(京都)
	ケン	8,947,400		
	いぶき	8,777,200	L2A−GYO	
	ダッドリー	7,549,700	ヅガ夫	
	ショーン	7,536,500		
ブレイジングスター	DINO135	67,045,020	SGL−SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	110,036,040	XRX−いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	ビーストウイング	109,144,210	GSK	GAME'S MILK(京都)
	チェイサー2000	110,185,460	XRX−いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	デスヘッダー	108,115,250	GSK	GAME'S MILK(京都)
	イレーザー	107,378,750	XRX−いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	フライングレイ	109,044,320	H・M	個人申請アババ天神橋店(大阪)
	ジャッジスピア	116,070,940	AXIOM−H.Y㊎	個人申請アババ天神橋店(大阪)
Gダライアス	クシー	34,035,900	T³−T.M(新人君)	個人申請プレイスポットするぽん(東京)
	オミクロン	54,753,170	鋼の肉球	トライアミューズメントタワー(東京)
コットン2		33,723,300	MND−BUTZ	個人申請ゲームインパートナー(千葉)
ル・マン24	スプリントサーキット	3' 11"66	TKO@イイダバシ電脳組(藤岡来襲記念)	個人申請XiVワールドbyセガ(群馬)
ソルディバイド	カシュオン	5,523,700	㊄おさる	プレイシティキャロ[illegible](長野)
	ヴォーグ	5,328,200		
	ティオラ	5,293,300		
スカッドレースニューバージョン	中級	2' 25"63	D.Hill(D.H)	ハイテクエンタテンメントアーサー(長野)
ヴァンパイアセイヴァー	ビシャモン	1,620,200	AKN−HKK−NAL	アイリン夢空間(岐阜)
	オルバス	1,490,200	G・CRUSH−ROK	

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店(東京)	9	63
2	アイリン夢空間(岐阜)	15	48
3	プレイランドエフワン(宮城)	8	26
4	GAME'S MILK(京都)	0	24
4	TILT神保町(東京)	0	24
6	GAME'S WiLL(京都)	0	23
7	コスミックプラザABC(大阪)	0	16
8	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	1	14

ストリートファイターⅢ2ndインパクトは、今回リュウもカンストが達成されています。

ソルディバイドはカシュオンが550万突破。㊄おさる氏、他の追随を許さず。

ライデンファイターズ2は、またプレイヤーに火がついたようで、今回一気に7キャラが更新されています。敵弾に自機をかすらせて点数を稼ぐかすり稼ぎも究極に近づいてきたのでしょうか。

訂正ですが、こちらのミスでご迷惑をおかけしました。

☆獲得上位店 総評

●JOGO江古田店vs.アイリン夢空間、真っ向対決。

ますます激しさを増してきた感のある、'98年度の☆獲得数争い。

トップを走るJOGO江古田店とアイリン夢空間両店の主要☆獲得機種は、どちらもストEX2。今回の集計では、壮絶な潰し合いとなった。

またいよいよ次回の集計では、注目のストZERO3とソウルキャリバーのキャラ別集計が開始される。順位の変動は間違いないところだろう。

コスモランド ☆=0(5)
茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	16,109,950	EASY	ALL
2	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	19,834,540	Y.K	ALL
3	エスプレイド(J−B 5th)	25,099,450	[illegible]A	ALL
4	エスプレイド(美作いろり)	27,722,890	Y.K	ALL
5	Gダライアス(λゾーン)	30,002,010	EASY	ALL
6	Gダライアス(μゾーン)	32,853,670	EASY	ALL
7	Gダライアス(νゾーン)	37,121,240	EASY	ALL
8	ストリートファイターZERO3(春麗)	3,519,300	EASY	ALL
9	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	3,418,200	EASY	ALL
10	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	3,290,500	EASY	ALL

8月23日現在

めざせハイスコア!!

平成10年度の☆獲得争いの終了後にルールの改正を行う予定です！主な改正点は、1部、2部間での入れ換え制導入などの予定です！

八千代プレイランドカーニバル ☆−1(160)
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85 2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ス[illegible](Ver B)	7,214,300	[illegible]	[illegible]
2	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,665,900	Yu!	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,088,200	Yu	ALL X−izm
4	ストリートファイターZERO3(ダン)	1,475,000	AGO	ALL Z−izm
5	ストリートファイターZERO3(コーディ)	1,688,500	AGO	ALL Z−izm
6	ストリートファイターZERO3(E−本田)	1,537,200	AGO	ALL Z−izm
7	ストリートファイターZERO3(リュウ)	2,234,500	AGO	ALL V−izm
8	ストリートファイターZERO3(コウキ)	1,983,300	AGO	ALL Z−izm
9				
10				

モンテカルロ ☆=11(34)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2(中級)	2′55″41	[illegible] 中級委員会	[illegible] 60 43 38
2	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	20,370,140	JGA−SOL	ALL 残×1 ⓦ付 5A序盤ミス
3	ストリートファイターZERO3	5,187,100	魔B党−おしょう	ALL ロレント
4	デイトナUSA2(上級)	3′53″46	千口.つこまち	ALL [illegible] MT [illegible]
☆	サイキックフォース2012(ウォン)	2′51″64	魔B党−おしょう	ALL
☆	サイキックフォース2012(ウェンディー)	3′33″82	へっぽこV	ALL
7	ソウルキャリバー	1′47″00	明日葉 翔	ALL ソフィーティア
8	エスプレイド(相模祐介)	21,074,000	H H	ALL 残×2
9	エスプレイド(J−B 5th)	22,616,940	SKM−OH!	ALL 残×2 500万落ち!!
10	エスプレイド(美作いろり)	20,647,580	深山要子	ALL 残×0

NTK ☆=2(22)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,585,300	BON	[illegible]使用 ALL
2	ストリートファイターZERO3	2,863,100	のぶゆき	かりん使用 ALL
3	ストリートファイターZERO3	2,314,200	KU	リュウ使用 ALL
4	ストリートファイターZERO3	2,123,500	YAS	ナッシュ使用 ALL
5	ストリートファイターZERO3	1,982,300	MOR	ゴウキ使用 ALL
6	サイキックフォース2012	4′40″01	ODY 1号	ゲイツ使用 ALL
7	サイキックフォース2012	9′16″02	YAS	キース使用 ALL
8	サイキックフォース2012	7′45″73	A H	ウェンディー使用 ALL
9	サイキックフォース2012	8′32″04	PPK	ウォン使用 ALL
10	サイキックフォース2012	9′45″52	BOM	パティ使用 ALL

ゲームコーナーヤングパレス ☆ 1(28)
千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	575,100	[illegible]	ALL [illegible]
2	ストリートファイターZERO3(ローズ)	6,060,000	AES NAD	ALL [illegible]
3	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2′08″81	AES.パティー西	ALL
4	ソウルキャリバー(タキ)	2′33″99	HARD−TORA	ALL
5	ソウルキャリバー(ミツルギ)	2′48″52	HARD−TORA	ALL
6	ソウルキャリバー(キリク)	2′51″47	HARD−TORA	ALL
7	ソウルキャリバー(ナイトメア)	2′59″59	HARD−TORA	ALL
8	エスプレイド(相模祐介)	23,097,720	[illegible]	ALL
9	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	20,951,790	AES NAD	ALL 5A845
10	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	12,708,180	At.ng−AB平 人間原子力+黙死六	ALL ソードだけでクリア

トミームナコ ☆−2(30)
群馬県高崎市本町3−69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	24,082,190	ECM SSI S1	ALL [illegible]
2	ストリートファイターZERO3(ロレント)	4,914,100	魔B党−おしょう	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,473,100	やすき	ALL
4	ストリートファイターZERO3(春麗)	4,447,800	穴クラとのまくん	ALL X−ISM
5	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	4,650,800	魔B党−おしょう	ALL
6	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	3,228,600	[illegible] by.とのまくん	ALL X−ISM
7	ストリートファイターZERO3(かりん)	3,138,600	[illegible] by.とのまくん	ALL X−ISM
8	ストリートファイターZERO3(ダルシム)	3,116,000	魔B党−おしょう	ALL
★	サンダードラゴン2(2P側)	5,982,280	[illegible]	ALL [illegible]
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	540,400	魔B党−おしょう	ALL アンディ・チャン・ロバート

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=1(1)
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(紅丸・アンディ・社)	612,500	[illegible]chan S1号	ALL
2	ダイナマイト刑事2(ジーン)	137,850	K	ALL
3	サイキックフォース2012(ウォン)	6′19″81	MARS◇REI	ALL
4	サイキックフォース2012(キース)	5′19″12	ARG S・U	ALL
5	サイキックフォース2012(パティ)	7′46″14	藍	ALL
6	ストリートファイターZERO3(春麗)	4,018,600	T K T	ALL
7	ストリートファイターEX2(ブランカ)	3,639,600	T K T	ALL
8	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′31″32	さすらいの[illegible]	ALL
9	ブレイカーズ(ショウ)	18,224,600	ZZZ	ALL
10	鉄拳3(レイ・ウーロン)	1′38″25	ARG MRK	ALL

熊谷ガリバー ☆=2(38)
埼玉県熊谷市筑波2−49−8 熊谷駅前ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1′33″82	[illegible]	ALL
2	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2′04″92	SNT[illegible]	ALL
3	ソウルキャリバー(キリク)	3′05″92	[illegible] KFC	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,108,700	[illegible]	ALL Z−ISM
5	タイムクライシス2	1,97[illegible],690	[illegible]	ALL [illegible]
6	[illegible](4面レフト)	11,899,720	[illegible] ONKEL	ALL [illegible]
7	ブレイジングスター(ウィンディナ)	63,701,590	SNT[illegible]	ALL
8	Gダライアス(λゾーン)	30,199,670	[illegible]	ALL [illegible] 8ケ[illegible]
9	Gダライアス(νゾーン)	37,585,800	house−J.K	ALL㊣ IRDです
10	Gダライアス(ξゾーン)	33,914,830	岡田兄弟の後継者(のつもり)	ALL㊣

プレイシティキャロット二荒店 ☆−0(23)
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1′55″07	[illegible]	
2	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2′24″77	[illegible]	
3	ソウルキャリバー(キリク)	2′48″55	NOT A	
4	ソウルキャリバー(タキ)	2′51″93	YO[illegible]	
5	ソウルキャリバー(ファンソンギョン)	2′54″67	[illegible] AMI	
6	ソウルキャリバー(シャンファ)	3′17″87	[illegible]長 AMI	
7	ソウルキャリバー(ヴォルド)	4′22″20	NOT A	
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(キング・マイ・チンル)	305,400	AO	
9	タイムクライシスII(ソロ 2P)	1,173,390	NOT−A	14′11″53
10	対戦タントアール サシっす	74,100	富名 櫂	絵の具KING

ゲームセンタードリーム ☆=4(46)
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ス[illegible]スポンバー(ver B)	5,403,700	LFY POP XYZ 夢の方程式だしよ	[illegible] ノーマル 連付
2	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2′23″67	まるしげさんお世話になりました 和泉	ALL
3	ソウルキャリバー(ナイトメア)	3′06″47	FEMC 和泉	ALL
4	エスプレイド(相模祐介)	20,971,220	LFY−XYZ [illegible]	ALL
5	エスプレイド(美作いろり)	20,917,020	LFY POP XYZ 200[illegible]改名	ALL
6	エスプレイド(J B 5th)	21,672,690	LFY POP XYZ 夢の方程式だよ[illegible]	ALL
7	[illegible]	4′45″95	S RA	ALL [illegible]
8	ストライカーズ1945II(疾風)	2,934,400	祝!1周年!何が[illegible]	ALL 連付
9	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,091,800	祝!!常総学院ベスト8 CF SSS	2−6 連付
10	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,796,000	ライトニング歴3日	2−4 連付

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(10)
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1′36″15	[illegible]	ALL
2	ぷよぷよ通(ふつう)	948,275	[illegible]	ALL MAX [illegible]
3	ストリートファイターZERO3(さくら)	2,462,400	ふがく	ALL X−ISM
4	ストリートファイターZERO3(かりん)	2,404,300	もんちゃん	ALL V−ISM
5	ストリートファイターZERO3(サガット)	1,984,600	ふがく	ALL Z−ISM
6	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,777,300	ABC	ALL
7	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,694,300	ABC	ALL
8	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,672,600	KSM㊗	ALL
9	[illegible](マチュア D 庵)	335,800	SAV	ALL
10				

今市ゲームセンター ☆=0(14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	392,800	G BOY TIR	[illegible]
2	ハトファイター(ミヤモト×3)	11,145,900	SAL HAK[illegible]	R 8 c
3	エスプレイド(祐介)	22,796,040	SAL−HAK㋙	ALL 1c 残−2
4	リアルバウト餓狼伝説2(ビリー)	1,258,500	G−BOY−TIR	ALL 1c
5	リアルバウト餓狼伝説2(アンディー)	1,239,800	G−BOY−TIR	ALL 1c
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(おやじチーム)	360,200	G BOY TIR	ALL [illegible]
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(庵チーム)	198,100	ゲキガンガー3	ALL 1c
8	リアルバウト餓狼伝説2(ダックキング)	1,319,500	SAL−HAK㋖	ALL 1c
9	達人	10,000,000+α	NGE MER	1c 7 4 [illegible]
10	スターフォース	10,000,000+α	NGE MER	R−82 ㊣ 100万1落ち

プレイランドエフワン ☆=26(76)
宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	[illegible](ノーマルモードB)	1′55″14	HEK 417	ALL
☆	[illegible](エンジェフン)	2′43″04	[illegible]ジョニー	ALL
3	ストライカーズ1945II(パンケーキ)	3,143,700	ソチンブルー	ALL
4	ストライカーズ1945II(ハヤテ)	3,139,300	松尾以下(クソ)	ALL ㊣
★	ストライカーズ1945II(震電)	2,987,800	Ⓚさんお体は大丈夫ですか？ 姫川琴音	ALL ㊣
6	鉄拳3(エディー)	1′45″80	お師匠	ALL ㊣
7	Gダライアス(ラムダ)	30,764,690	陽子ちゃあん！ MLN	ALL ㊣ 512×1
8	Gダライアス(クシー)	33,845,490	戦国人の実家発見。Ⓙに報告します。長州	ALL ㊣ 512×2
★	ガンバード(ヤンヤン)	2,193,300	[illegible]	ALL ㊣ 1周1135ロボ×0
★	トリオザパンチ(カマクラ君)	2,371,800	あぶそうぶ㋐	ALL ㊣

中央プラザ大泉店 ☆−0 (23)

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイト刑事2	195,460	M K	ALL
2	レイディアントシルバーガン	12,577,290	XIAO	ステージ4ルート ALL
3	ストリートファイターEX2	1,817,400	XIAO	シャロン ALL
4	ストリートファイターEX2	1,774,100	FBI	シャドウガイスト ALL
5	ストリートファイターEX2	1,690,600	ARK	ガルダ ALL
6	ストリートファイターEX2	1,580,200	FFF	チュンリー ALL
7	ストリートファイターEX2	1,495,200	S N	トクトリンダーク ALL
8	ストリートファイターEX2	1,443,300	ARK	ハヤテ ALL
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=9 (434)

東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (さくら㊥)	5,668,600	[illegible] V →[illegible]	ALL X [illegible] ZM
2	ストリートファイターZERO3 (ケン㊥)	2,929,900	JAG MIYA[illegible] →Gシェネ[illegible]	ALL Z ZM
3	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'43"63	EGC MIS →[illegible]	ALL
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'59"74	EGC−NBC →常連復活!	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	478,100	毛利 摩生ちゃん♡Ⓥ →イベント焼け	ALL マリー、チン、アンディ
☆	バーチャロンオラトリオタングラム (バル・バドス)	2'12"64	EGC−㊁MKZ →バリヤードくれー	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム (グレスボック)	3'12"31	EGC−㊁MKZ →モンジャラくれー	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム (スペシネフ)	2'46"66	EGC−MIS㊊ →プリナイ見してー	ALL
☆	ネオンオカップ'98	+28	EGC [illegible]の人 →斉藤栄[illegible]激ラブ	ALL 総得点29(失点1)
★	エアガイツ (ティファ、タイム)	3'30"39	EGC−㊙の人 →アッコちゃん激ラブ	ALL ジャンゴ1 倒して 2'43"04

池袋プレイランドラスベガス ☆=2 (78)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	将棋の達人	49手	[illegible]	ALL 16×2 17
2	ファイティングバイパーズ2	1'26"39	[illegible]	ALL [illegible]
3	スペースボンバー (Ver.B)	3,226,500	[illegible]	ALL [illegible]
4	ストリートファイターZERO3	2,494,000	YOS JACさんにささぐKST−マエダ	ALL 豪鬼 Z
5	ストリートファイターZERO3	4,842,500	浜丘麻矢	ALL さくら X
6	ストリートファイターZERO3	3,453,700	田代尚子	ALL チュンリー Z
7	ストリートファイターZERO3	3,253,400	前田愛	ALL さくら Z
8	ライデンファイターズJET	26,435,342	やっただけ	Lv40 チェイサ
9				
10				

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=11 (15)

東京都杉並区下井草2−44−7 長坂ビル1F ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012 (刹那)	1'52"13	[illegible] 今井君	ALL
2	サイキックフォース2012 (エミリオ)	3'09"29	タメタメ	ALL
☆	レイディアントシルバーガン (STAGE4)	24,448,550	TB−WIZ	ALL
4	ストリートファイターEX2 (カイリ)	1,733,200	さいかRK	ALL
5	ビートマニア2ndMIX (エキスパート・ボーカル)	グレート数、1,045	よーじくん。	
6	Gダライアス (ゾーンν)	38,504,770	P.S.クリオネ、アイラブユー	ALL㊊
7	Gダライアス (ゾーンξ)	33,841,740	道中ヘタクソ君	ALL㊊ 道中くそ落ち
8	忍者くん阿修羅の章	1,735,510	よどさん。	ALL
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆=4 (275)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ダルシム㊥)	5,790,200	CYR KSL WARR	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ㊥)	5,319,900	[illegible]	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (さくら㊥)	6,634,800	ぴえぴえ[illegible]	ALL
4	ストリートファイターZERO3 (アドン㊥)	4,606,700	アドタン	ALL
5	ストリートファイターZERO3 (R.ミカ㊊)	5,681,300	永井豪とダイナミックよっしいプロ	ALL
6	ストリートファイターZERO3 (バーディー㊊)	4,816,900	ブルABEんじゃー	ALL
7	ストリートファイターZERO3 (かりん㊊)	3,757,000	バロック	ALL
8	ストリートファイターZERO3 (キャミィ㊥)	4,524,600	ビビアン スー	ALL
9	ストリートファイターZERO3 (元㊊)	3,601,700	RAY	ALL
10	サイキックフォース2012 (キース)	4'04"96	水虫男ぶみん	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆−14 (317)

東京都豊島区巣鴨1−15−1 ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セガラリー2 (初級)	2'40"59	MSO IO LIE	ALL MT [illegible]
2	スペースボンバー (Ver.B)	9,963,800	チャウ	ALL 残×2
3	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	16,681,430	RD3 CNKEL	ALL 5A 3000万落ち
4	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'27"79	ゆう	同付 ALL
5	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'32"30	キングカルパス	同付 ALL
6	ソウルキャリバー (ミツルギ)	1'34"60	ざこつゆ	同付 ALL
7	ソウルキャリバー (タキ)	1'48"60	あちゅちお	同付 ALL
8	ソウルキャリバー (キリク)	2'06"99	あちゅちお	同付 ALL
9	ソウルキャリバー (ヴォルド)	2'07"19	大付ジウ	同付 ALL
10	ソウルキャリバー (シャンファ)	2'32"43	DNB	同付 ALL

Jogo江古田店 ☆=63 (122)

東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スペースボンバー (Ver.B)	10,175,500	♡♡まえだあき♡♡	1c ALL 残×2
2	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	3,004,300	EDO(えど)	ALL [illegible] 乱入×2
☆	ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,856,300	ザ☆キラートマト	ALL [illegible] 乱入×2
4	ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,851,900	ザ☆キラートマト	ALL [illegible] 乱入×2
☆	ストリートファイターEX2 (ダルシム)	2,761,500	ザ☆キラートマト	ALL [illegible] 乱入×2
6	ストリートファイターEX2 (春麗)	2,724,000	ロット チョンソン さおちん	ALL [illegible] 乱入×2
★	バトライダー (Ver.B)	23,360,220	2500万よゆう LAOS 長田仙人	ALL エディット[illegible]
8	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	6,873,700	大明神氏またいっしょにオケ行きましょう!	ALL [illegible] by [illegible]
9	レーシングジャムチャプター2 (初級A)	2'04"375	大失敗大後悔大反省。	
10	レーシングジャムチャプター2 (中級)	1'56"303	五里霧中で前後不覚暗中模索	

ゲームコーナーフジ ☆=3 (283)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (オロチ社・テリー・京)	676,300	三島 京	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (R・ミカ)	4,490,200	八百エックス	ALL [illegible]付
3	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	3,639,700	八百エックス	ALL
4	ストリートファイターZERO3 (E・本田)	3,624,100	うん[illegible]さん	ALL [illegible]付
5	ストリートファイターZERO3 (バーディー)	3,528,000	八百エックス	ALL [illegible]付
6	ストリートファイターZERO3 (バイソン)	2,563,100	八百エックス	ALL
7	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,277,500	SSC [illegible]ちゃん	ALL [illegible]付
8	ストリートファイターEX2 (C・シャック)	2,153,900	GSM−つる	ALL [illegible]付
9	ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	1,933,900	GSM−つる	ALL [illegible]付
10	ストリートファイターEX2 (ダルシム)	1,882,300	灰色	ALL ㊊付

G'−Model神保町店 ☆=0 (2)

東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模)	27,146,830	IWA HORXSFC	ALL 残416 [illegible]400
2	レイディアントシルバーガン (STAGE2)	16,303,080	NASA DAI	SA=730万
3	レイディアントシルバーガン (STAGE4)	21,569,430	TAR	トカ落ち
4	スペースボンバー (Ver.A)	5,057,000	中村のいとこ	よけれるかい
5	スペースボンバー (Ver.B)	9,534,900	チャウ	ALL 残0 1号機 女協パターン
6	メタルスラッグ2	7,748,220	TAM 毒猿女王様	ALL 残0 マルコ
7	魚ポン	5,368,300	ECM ZENJ	ALL とりあえずの実力
8	エアガイツ	5'41"80	G M KAK	ティファ
9	エキサイティングアワー	3,012,450	TAM 毒猿	St99 カンスト 宝箱スティーン236
10	パズルボブル	14,699,430	TAM−毒猿㊥	St10

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）

Yuu㊙㊚氏、TMS3・EGOリン㊒㊍㊀㊁㊂㊃氏、TMS2・NUN㊮氏、DABS氏、AKA氏、ご来店ありがとうございます。

P.S.ジャスティスメンはしばらくヤメないことになりました。 by スコア担当&常連一同

●トミームナコ（群馬）

只今お嬢様特急にハマり中なのっ。なかでも秋子ちゃんとの会話が面白いです。やっぱり女の子ははけなげな子がいいなあ〜と思う今日このごろ。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木） by 穴クラとのまくん

ソウルキャリバーが面白い!しかし意外と8WAY RUNが使われていない。もっと使いましょう。武器格闘は間合いが命! by 二荒キリク

●ギャレッソ津田沼店（千葉）

VMT・ABU氏、ゲーセン魔人氏、ご来店ありがとうございました。 by スコア担当

P.S.21日の金曜日は、朝からお店でスタンバってたのにな…グスン。いいもんいいもんまだまだ実験中だもん。衰退下降人間。（ワイルドすね子）

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

ZERO3（対戦台、1P台）ソウルキャリバー入ってます。締め切り日なのに、スコアラーは少ないし…まして担当者までいない。この店も、もうおしまいだな…（担当代理 HARD−VKY）

●G'・Model神保町店（東京）

KOF'98、ZERO3、ソウルキャリバー好評稼働中です。KOF'98はシングル台もありますので、練習されたい方も安心してプレイできます。キャリバーは身内でも盛り上がってます（荻窪店も同じみたい）。P.S.おやじへ。そのうち顔出します。ダメシェイクの券ありがとね by 桜太郎

●荏原ゲームコーナー（東京）

ポケモンにギャルゲーの名前を付けたのはいいのですが、50匹くらいで思いつかなくなったうえに、一覧表作らないとどれがどれやらわかんなくなっちまいました。バカですねえ…ちなみにヤドランは「ゆみちゃん」です。ボンノームキ出しって感じ!デスバーン。ラッキーがなかなかつかまりません by サファリ

●ゲームコーナーフジ（東京）

8号氏、キラートマト氏、UGF氏、NEC氏、VAP氏ご来店ありがとうございました。またのご来店を常連一同心よりお待ちしております。

●中央プラザ大泉店（東京）

佐久間俊輔様、結婚おめでとうございます。 by 常連一同

●Jogo江古田店（東京） by セッキーバーンよりおめでとう

大明神氏、OOT氏、8号氏、フォレス党党首様、仙人氏、土屋くん、木里㊂氏、ジャスティスメン氏、㊀氏、タコ太氏右記の方々、来店ありがとうございました。 by 常連一同

●P.C立川店（東京）

今月はT³の吉村さんをはじめ、たくさんの方々のご来店ありがとうございました。またのご来店をお待ちしています。

P.S.京城さん、また飲みに行きましょう(笑) by 店員O.K

●AMファクトリータイムマシン（東京）

・エフワンのみなさま遠征の際はお世話になりました。機会があればまたお邪魔させてください。（by ファティマEGO㊉㊊）

・パルのみなさま、2度目のご来店まことにありがとうございました。

・「夏」が終わったのもつかの間、早くも「冬」の準備に追われる日々。ああ、誰か時間をください…。

・一身上の都合でバックれたスコア担当のマルシゲのかわりに、久々に通信欄を書きました。 代筆 Yuu

●G'・Model荻窪店（東京）

遅ればせながら、ビートマニア2ndMIX入荷しました。ハイスコアならびに、観る者を熱狂させるプレイヤー、ぜひご来店を。ほかにもオールドゲームリクエストコーナーがありますので、こちらのほうもよろしく。

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川） STAFF人生ダウンヒラー

ECM-SS-S-さん、シルバーガンのみごとなプレイ、ありがとうございました。ぜひぜひまたゲーム倶楽部へいらしてください。お待ちしております。 店員 A

●電脳空間遊ing（山梨）

ZERO3人気でスパⅡXも盛り上がっています。ゲームグッズ販売も大好評です。よろしく。 withアベニューPⅡ

●夢空間ファンタジー（長野）

本誌がリニューアルしたのは値段だけではありません。ねえぜんじさん。 by 店員

P.S.ただのつまらないゲームを『クソゲー』と書くにはもう少し時間とメーカーの理解が必要のようです。

●プレイシティキャロット松本店（長野）

・AX−OM・HY㊎氏、H.M氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店を心よりお待ちしております。 by 担当・常連一同

●H.E.アーサー（長野）

なんつーかチャプター2入れる予定ないっす。みなさまにおまかせします。デイトナ2公式ガイドブック発売中!当店およびマル爆隊が製作協力しています。全国書店にてお求めください（CM）。あと、なぜか今頃、ハンドルチャンプが人気です（笑）。

●グリーンプレイランド（岐阜）

弾いてますか?ソウルキャリバーが盛り上がってます。対戦やりたいって方はぜひ遊びに来てください。みんなで弾きましょう…すべての技を弾き返しましょうの精神でやってます。目指せラウンド終了まで弾き返し!…ところで本当に吉光出たよ…出たなあ…またある日の会話。

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=12(25)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	タイムクライシスII(1P)	2,161,270	Ysk GN ｻﾀ	ALL SD使用
☆	デイトナUSA2(上級)	3'41"44	さるはまぁ野郎 ギルト・トーラン	ハードカーMT TAモード
3	デイトナUSA2(中級)	2'50"82	D Hill D H	ハードカーMT
☆	デイトナUSA2(初級)	2'13"02	SQH MSO お	MT
★	スカッドレースNewVer(中級)	2'25"63	D Hill D H	マクラーレンF1MT TAモード
★	スカッドレースNewVer(初級)	2'14"74	SQH MSO お	マクラーレンF1MT
7	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'32"99	ディトナ2まうスケさん 独り浪人魔人	ALL
8	将棋の達人	49手	ASG 如月浪人-RIN	ALL 御東店多謝
9	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,061,700		ALL カイリ出ねえ
10	レーシングジャム(初級)	1'56"535	勝てません(泣) LAC-HERO	WRX MT T.Tモード

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎(0467)44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	(STAGE4)	24,386,510	ECM・SSI・S	ALL
2	(STAGE2)	20,089,930	ECM・SSI・S	ALL
3	バトルガレッガ ワイルドスネイル	15,430,870	CHAT	ALL トリ264万 5面1084万
4	ハスルボンバ4	310,774,170	PC Y.Y	
5	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'39"35	ダン	ALL
6	早指し将棋五月雨戦2	129,200	ASG 独りRIN	タイムボーナス有
7	ストリートファイターZERO3(ダルシム)	2,475,900		ALL Z-ISM
8	ソウルキャリバー(ファン)	3'14"53	GEN	ALL
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆=9(20)
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMix	1077 27-0-1	HIBI	
2	ストリートファイターZERO3(ロース使用)	3,467,300	KOS-KS	ALL X-ISM
3	ストリートファイターZERO3(バイソン使用)	3,646,900	GSM	ALL
4	ソウルキャリバー(タキ使用)	2'18"95		ALL
☆	デイトナUSA2(中級)	2'49"24	KEN	MT TAモード
6	ランドメーカー	26,098,580	KOS RYO	ALL 残×3
7	タイムクライシスII	1,483,430	DMC チョイ	ALL 1ミス ボーナス×2
★	セクシーパロディウス	6,754,400	ZBL RIT8段	ALL ミカエル使用
9	レイディアントシルバーガン	12,076,550	KEI	ALL STAGE2選択
10	アウトゾーン	9,999,999	まおまおNHK	1UP×0 7周目6面で達成

グリーンプレイランド ☆=0(6)
岐阜県高山市西之一色町12 80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34-6077

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(キリク)	3'11"78	RYO	ALL
2	ソウルキャリバー(シャンファ)	3'40"73	ECG	ALL
3	ソウルキャリバー(マキシ)	2'33"70	RYO	ALL
4	ソウルキャリバー(御剣)	2'24"35	RYU	ALL
5	ソウルキャリバー(タキ)	2'47"97	JUN	ALL
6	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'40"60	EPH	ALL
7	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	3'22"52	PSY	ALL
8	ソウルキャリバー(アスタロス)	2'05"84	DAN	ALL
9	ソウルキャリバー(ナイトメア)	3'28"52	RYU	ALL
10	ソウルキャリバー(アイヴィー)	3'34"12	BAL	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ラムダ)	31,066,500	H.T.C.SPKされた	ALL 512×0 3連タノ
2	ポケットファイター	9,999,999	EGA	ALL レイレイ
3	コラムス'97	6,165	CRE	LV215
4	ビートマニア2ndMix(ノーマル)	399,731	PS	ALL 10万×2
5	バトライダー	4,736,810	アイナメ	一般 ニヤモト
6	バトライダー	4,304,950	エイ	一般 TAG-T
7	バトライダー	3,845,340	メニチ	一般 SHORTY
8	バトライダー	13,443,860	カメ	一般 ストローマン
9	ライデンファイターズJET(ミクラス)	19,629,002	クハス	特別 ALL
10	ライデンファイターズJET(スレイヴ)	77,505,333	ブルーキレ	フェイズ2

トライアミューズメントタワー ☆=7(47)
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	23,512,090	T・WZ	ALL 4STAGE
2	スペースボンバー(バージョンB)	9,876,800	チャウ	ALL 残2 1号機ヘボイ
3	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	3,170,700	一般人	ノーミス ALL 残ボム8
★	Gダライアス(αゾーン)	54,753,170	御のおけ	ALL あそべる♪
★	(ロードブリティッシュ)	1,887,500	KOU	ALL
6	ビートマニア2ndMIX(エキスパート)	グレイト数1,072	HIBI	Vocal
7	電車でGO!2(はくはく線)	293.5km		98点 1cm
★	ファンクアタック	3,456,100	さくやまあああ〜ん	
★	(連付)	2,571,400		ALL 2万
★	(連無)	2,479,800	KA ZAC-Ristar	ALL

アイリン夢空間 ☆=48(412)
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターEX2(ケン)	3,150,200	☆CATS-AKN-BNP きみちゃん	ALL
☆	ストリートファイターEX2(D.ダーク)	3,100,800	G.CRUSH-AKN-HKK-CYA	ALL
3	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,099,900	G.CRUSH-AKN-HKK-CYA	ALL
4	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,035,500	G.CRUSH-AKN-HKK-CYA	ALL
5	ストリートファイターEX2(シャウガイスト)	3,025,200	G.CRUSH-AKN-HKK-CYA	ALL
☆	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,974,900	☆CATS-AKN BNP きみちゃん	ALL
☆	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,966,800	G.CRUSH-HKK ブロン	ALL
☆	ストリートファイターEX2(チュンリー)	2,958,800	☆CATS-AKN BNP-きみちゃん	ALL
☆	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,918,800	☆CATS-AKN BNP きみちゃん	ALL
☆	ストリートファイターEX2(ガイル)	2,792,400	G.CRUSH-HKK-ブロン	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	83,352	RYU☆	DP
2	ビートマニア2ndMIX	422,816	TAZY	MAL RAVE2
3	サイキックフォース2012(エミリオ)	4'51"52	ZGF-PAX	1コインALL
4	ダイナマイト刑事2(ジーン)	255,600	RJ	1コインALL ミッション3
5	ビートマニア2ndMIX	963-139-2-3	JIN ウスダンサー	VOCAL AA
6	ストライカーズ1945II(Ki84)	1,767,500		
7	X-MENvsストリートファイター(マグニート&ストーム)	1,203,700	X-MEN	1コインALL
8	ビートマニア2ndMIX	375,810	Yossy	
9	ビートマニア2ndMIX	879-300-6-11	AZY♥	TECHNO AA
10	ビートマニア2ndMIX	79,805	RYU☆	JPヒップホップDP(クリア)

P.C立川店 ☆=1(2)
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎(042)524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	22,938,780	TAR-たぁ	ALL 4
☆	レイディアントシルバーガン	20,593,860	T・WZ	ALL 2
3	ストライカーズ1945II(震電)	2,943,900	中野 龍三	2周ALL 残2
4	ストライカーズ1945II(疾風)	2,861,000	ZSM	2周ALL
5	バトルガレッガ(ホーンナム)	16,676,770		ALL 5面1140万
6	ソルディバイド(カシュオン)	5,438,100	ついに540万出せたけどもう限界？OK	
7	Gダライアス(αゾーン)	54,637,060	本体名=XYZ スタンド名=ビートマニア	ALL8才ビートマニア
8	レイフォース	9,200,100	NS	ALL
9	R-TYPE	2,348,300		
10	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'42"62	SYG-CFK-CCあう	ALL

オレンジハット砺波 ☆=0(2)
富山県砺波市新又147-1 ☎(0766)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(シャンファ)	5'21"90		ALL
2	ストリートファイターZERO3(サカキ)	3,349,700	パパパパPUFFY	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ロレント)	3,481,800	パパパパPUFFY	ALL
4	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	3,164,900	パパパパPUFFY	ALL
5	ストリートファイターZERO3(ガイ)	3,531,100	パパパパPUFFY	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(裏オロチ)	573,400	D.S	ALL
7	ランドメーカー	13,296,680	TPS	ALL
8	ストライカーズ1945II(タレム)	1,804,000	M.T	ALL
9	ファイナルファイト(ガイ)	4,068,120	T.A	ALL
10	忍者くん阿修羅	1,421,100	H.Y	R-20

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ローズ)	4,343,600	NPA	ノーミスALL
2	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	3,903,000	X-R-	ノーミスALL P×5
3	ストリートファイターZERO3(ソドム)	3,719,900	-YZK-	ノーミスALL
4	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,543,600	-Sin-	ノーミスALL
5	ストリートファイターZERO3(E・本田)	3,511,900	地方のゲーセンは次を狙わなきゃ♥ AST	ノーミスALL P×7
6	ストリートファイターZERO3(バイソン)	3,306,900	キャラ別やらないってよ! X-R	ノーミスALL
7	ストリートファイターZERO3(ガイ)	2,884,400	GEN	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー、タクマ、庵)	486,900	NSZ	ALL
9	メタルスラッグ2	5,590,180	-F M-	ALL 残×0
10	ネオジオカップ'98(ゾルゼンチン)	+24	名古屋のみなさん来店してちょ! AST	ワールドカップALL スピード強化

AMファクトリータイムマシン ☆=1(12)
東京都豊島区南大塚3-44-11フサカビルB1F ☎(03)3987-1573

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	16,391,220		ALL
2	ソウルキャリバー(タキ)	1'48"69		ALL
3	ソウルキャリバー(御剣平四郎)	1'58"17	しんた	ALL
4	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2'19"27	破戒の人形-和泉	ALL
5	ソウルキャリバー(アイヴィー)	2'30"33	大塚アイビー Yuu 赤坂美樹	ALL そして今まあしや井。
6	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'32"62	FEMC 和泉	ALL
7	D&DRT O.D(エルフ)	1,133,220	女の女帝 和泉	ALL×4
8	D&DRT O.D(ファイター)	1,126,626		ALL×4
9	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームド・B)	2'17"00	YUT	ALL
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆=4(244)
石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(076)246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	8,010,300	あああかもね	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	6,054,300	サッチーごめんなさい	ALL
3	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	6,022,800	かれんをチャイナぼうから守ろうの会	ALL
4	ストリートファイターZERO3(かりん)	5,701,100	裸・魔人	ALL
5	ストリートファイターZERO3(ロレント)	5,096,200	玉	ALL
☆	スターグラディエイター(ステラ)	73,511,600	あああかもね	ALL
7	スペースボンバー(Ver.B)	9,091,500	T.I	ALL 残×1
★	プリンセスクララ大作戦(クララ)	42,834,600	滋賀の魔面がライバル NCP ねこん	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(43)
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ソルディバイド(カシュオン)	5,523,700	おさる	ALL 1周 274万
★	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,328,200	おさる	ALL 1周 269万
★	ソルディバイド(ティオラ)	5,293,300	おさる	ALL 1周 269万
4	ライデンファイターズ2(フェアリー)	117,424,640	H.M	ALL 2P側
5	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	110,296,470	Joupiuss V.R	ALL 2P側 残×0
6	スペースボンバー(Ver.B)	8,156,100	おさる	ALL 1号機 残×1
7	スペースボンバー	4,896,700	おさる	6-4
8	ストライカーズ1945II(ライトニング)	2,018,500	TAD	2-5 1周 143万
9	ストリートファイターZERO3(ケン)	3,274,100	JDF	ALL X-ism
10				

G'-Model荻窪店 ☆=2(2)
東京都杉並区荻窪5-30-12グローリアビル2F ☎(03)3392-8237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(ST-2)	13,596,590	B級シューター山本	ALL 残×2
2	エスプレイド(祐介)	27,101,100	IWA HORXSFC	ALL 残×3 脚×6
3	スペースボンバー(Ver.A)	5,092,300	G-M-KAK	6-3
4	スペースボンバー(Ver.B)	7,243,300	G-M-KAK	6-3 まだまだ
5	ストライカーズ1945II(震電)	1,461,400	MI!	2-3 連付
6	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,341,900	文太	2-7 連付
7	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	1,412,200	MI!	2-2 連付
8	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	1,512,900	MI!	2-3 連付
9	ストライカーズ1945II(疾風)	1,965,900	MI!	2-6 連付
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー、庵、マチュア)	445,000	y	ALL

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（7/21～8/23集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	783	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	774	カプコン
3	–	ソウルキャリバー	432	ナムコ
4	4	バーチャストライカー2 Ver.'98	297	セガ
5	3	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	286	セガ
6	1	ストリートファイターEX2	263	アリカ/カプコン
7	5	鉄拳3	249	ナムコ
8	12	ビートマニア2ndMIX	215	コナミ
9	6	ダイナマイト刑事2	166	セガ
10	11	サイキックフォース2012	153	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
エスプレイド 144	バーチャファイター3tb 107	マーヴルvs.カプコン 102	レイディアントシルバーガン 97	バーチャストライカー2 58

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	800	SNK
2	5	ストリートファイターZERO3	779	カプコン
3	–	ソウルキャリバー	376	ナムコ
4	3	バーチャストライカー2 Ver.'98	337	セガ
5	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	279	セガ
6	4	鉄拳3	265	ナムコ
7	1	ストリートファイターEX2	261	アリカ/カプコン
8	9	ビートマニア2ndMIX	247	コナミ
9	10	バーチャファイター3tb	165	セガ
10	6	ダイナマイト刑事2	161	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
エスプレイド 158	サイキックフォース2012 139	タイムクライシスII 113	マーヴルvs.カプコン 97	バーチャストライカー2 84

KOF VS. ZERO3



（長崎県　P.N.平松五月さん）

夏休みは対戦格闘3強の時代

2D格闘ゲームの2大新作、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'98、カプコンのストリートファイターZERO3が出回って、1位と2位に入ってきました。3位にはナムコのソウルキャリバーが健闘しており、この3つのゲームが今月の中心になっているといえるでしょう。

KOF'98は、そつのない作りで、今までのゲーム感覚を残して、よりバランスがしっかり作られています。技の一つ一つが歯切れよく、爽快さはこのゲーム独特のものがあると思います。

しかし、新キャラクターのインパクトが年々弱くなっていて、システムも画期的には変わっていません。ゲームセンターのプレイヤーのつきかたは悪くないのですが、熱気は落ちている気がします。

一方ストZERO3は、イズムシステムや空中コンボ・受け身、ガードクラッシュなど、前作と大幅に変えてきています。システム関係については、新しいシステムを研究しがいがあると受け取る人もいれば、システムの細分化・キャラクターの多さからくるバランスの悪さを指摘する人もいます。評価はまっぷたつに分かれているといっていいでしょう。

マニア評価の高いソウルキャリバー

2Dゲームがしのぎを削る中、評価をあげてきているのがソウルキャリバーです。3D格闘の少ない時期なのもありますが、グラフィックが最高クラスでキャラが立っていること、ゲームが練り込まれているとなればこの人気も当然といえるでしょう。

今までポリゴン武器あり格闘は人気が出たためしがなかったので、基板の出回りはよくないようです。ところが、マニアを中心に高い評価が伝わりつつあり、今後も人気の継続が期待できそうです。

一方、夏休みのほかの新作はあまりなく、バーチャストライカー2バージョン'98、ビートマニア2ndMIXを除けばシューティング・アクション・パズル・クイズが全滅状態。格闘ゲームが3本あるからといってゲームセンターは楽ではありません。発売周期の調整と、ロングに人気が高いゲームがほしいところです。

（ぜんじ）

GAME AMZA11　☆=0（14）

三重県熊野市本町620－1　こやま2F　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	26,027,300	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	482,600	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]ZERO3	2,347,600	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]ZERO3	1,894,600	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]ZERO3	2,532,200	[illegible]	[illegible]
6	デイトナUSA2	2'17"13	[illegible]	[illegible]
7	デイトナUSA2	3'02"80	[illegible]	[illegible]
8	デイトナUSA2	3'53"75	[illegible]	[illegible]
9	セガラリー2	4'07"88	[illegible]	[illegible]
10				

遊ingポイント・セオラ

滋賀県草津市大路1－7－12　☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (STAGE4[illegible])	23,568,690	[illegible]	[illegible] A+B+C
2	[illegible]EX2 [illegible]	2,914,700	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]EX2 [illegible]	2,599,300	[illegible]	[illegible]
4	ソウルキャリバー [illegible]	2'33"15	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]ZERO3 ケン	3,394,000	[illegible]	[illegible] ISM
6	[illegible]	3'42"50	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	3'21"39	[illegible]	[illegible]
8	エスプレイド [illegible]	24,674,560	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	462,000	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	14,786,020	[illegible]	[illegible] 250[illegible]

GAME'S WiLL　☆=23（428）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	6,756,900	[illegible]	[illegible]
2	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1'56"94	[illegible]	ALL
3	上海・真的武勇（対戦上海）	118,700	L2A 大明神 助手 WZH&ヅガ夫	ALL
4	サイキックフォース（エミリオ）	3'13"36	藤崎くんです。	ALL
★	[illegible]	9,999,900	[illegible]	[illegible]
★	[illegible] ケン	8,947,400	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]	8,777,200	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]	7,549,700	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]	7,536,500	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]（エインスⅣ）	110,036,040	[illegible]	[illegible]

GAME'S MILK　☆=24（83）

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5　☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]（さくら）	6,606,700	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]ZERO3	3,992,200	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]ZERO3	4,880,500	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]ZERO3	4,172,700	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]ZERO3	4,384,900	GSK	[illegible]
6				
★	[illegible]	108,115,250	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]	108,470,310	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]（ビーストウインク）	109,144,210	[illegible]	[illegible]
★	[illegible]	1,951,000	[illegible]	[illegible]

チャレンジャー関大前店　☆=2（95）

大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	3'43"74	[illegible]	[illegible]
2	ソウルキャリバー [illegible]	2'57"70	[illegible]	[illegible]
3	ソウルキャリバー [illegible]	3'29"87	[illegible]	[illegible]
4	ソウルキャリバー [illegible]	3'42"00	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]ZERO3 [illegible]	3,719,100	[illegible]	[illegible] ISM
6	[illegible]2012 [illegible]	2'47"84	[illegible]	[illegible]
7	上海真的武勇（ローラン上海）	142,400	突理め	ランクイージー
8	ライデンファイターズJET（ミクラス）	59,891,280	突理め	PHASE 2 ◎
9				
10				

ゲームセンターパスカル大福店 ☆=1(22)

岡山県岡山市大福134-4 ☎(086)282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	4,23[illegible],700	ZZZ七首	AL[illegible] ヘガ
2	ランドメーカー	22,123,960	ダーツ	ALL リンレイ8段
3	対戦とっかえだま	5,121,500	ダーツ	ALL 教授24本釣 76個
4	メタルスラッグ2	4,260,580	一秋山	1コインALL
☆	ビートマニア2ndMIX	1088-17-0-0	ZZZ七首	EXPERT VOCAL
6	ストリートファイターZERO3	5,114,500	ZZZ七首	ALL [illegible]ュウ
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	676,500	ピカチュー	[illegible]
8	ストリートファイターZERO3	6,286,500	ZZZ七首	ALL [illegible]カ
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=3(99)

大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎(06)844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	1941	14,787,900	K.N	ALL [illegible]付
2	ストリートファイターZERO3(さくら)	5,899,600	ち・ん・こ・せ・り・ふ	ALL 週付
3	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,839,400	[illegible]	ALL [illegible]付
4	ストリートファイターEX2(ガイル)	2,632,400	ガイル氏ⓜ	ALL 週付
5	ストリートファイターEX2(ダルシム)	2,554,400	マエ子ーヨガーWILLARD	ALL 週付
6	サイキックフォース2012(マイト)	2'02"97	[illegible] KKK	ALL [illegible]付
7	サイキックフォース2012(刹那)	2'07"64	[illegible]	ALL [illegible]付
8	サイキックフォース2012(エミリオ)	2'31"02	[illegible]	ALL [illegible]付
9	ランドメーカー(桜醤子)	55,747,360	FEV-EX ㋟	ALL
10	エスプレイド(J-B 5th)	33,134,590	グリンピースーK N(喰えません)	ALL ノーミス 残B×0%

タウンスポットプレイランド ☆=1(185)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)37 5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible](京、庵、クリス)	586,100	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	4,769,900	赤の衝撃㋛	ALL(X)
3	ストリートファイターEX2(Dダーク)	2,928,800	ABE ONI	ALL [illegible]
4	ストリートファイターEX2(S・ガイスト)	2,704,500	懸地独歩	ALL ㊚
5	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,677,900	KOS	ALL [illegible]
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,522 100	MZ神 ZZ'	[illegible]
7	ストリートファイターEX2(Cジャック)	2,495 000	ABE ONI	ALL [illegible]
8	ストリートファイターEX2(ホクト)	2,380,900	KOS	ALL
9	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,352,300	KOS	ALL
★	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)	2,187,000	ベコ①	ALL ㊚

オキモト ☆-2(22)

広島県広島市西区南観音3 15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ガイ)	3,866,900	玉	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,690,600	玉の井	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	3,200,100	玉	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ロレント)	3,246,100	玉	ALL
5	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	3,138,900	玉	ALL
6	ストリートファイターZERO3(春麗)	3,123,900	玉の井	ALL
7	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	3,077,600	玉	ALL
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,070,000	玉の井	ALL
9	ロジックプロ2	44,295	KIM	
10	アレスの翼	133,300	H・O	

ゲームセンターピノキオ ☆-0(37

兵庫県明石市本町1 1 26 ☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'46"90	[illegible]MA[illegible]	ALL [illegible]付
2	ソウルキャリバー(アスタロス)	2'01"62	[illegible]	ALL [illegible]付
3	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'23"93	[illegible]	ALL [illegible]付
4	ソウルキャリバー(キリク)	2'41"77	[illegible]	ALL [illegible]付
5	ソウルキャリバー(シャンファ)	2'44"02	[illegible]	ALL [illegible]付
6	ソウルキャリバー(マキシ)	2'44"23	武器は東急ハンズで購入	ALL ㊞付
7	ソウルキャリバー(タキ)	2'55"72	なんちゅーかTAK	ALL ㊞付
8	ソウルキャリバー(アイヴィー)	3'27"83	ライデン空中戦	ALL ㊞付
9	ソウルキャリバー(ナイトメア)	3'31"58	ヴアリアヴルアタック	ALL ㊞付
10	ライデンファイターズ2(スレイブ)	106,758,640	KAA	ALL ㊚付

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆-5(8)

大阪府池田市石橋1-8ステーションプラザ3F ☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	エスプレイド(J-B 5th)	33,531,510	KP	ALL
☆	[illegible]	+70	MANABEKKO	ALL [illegible] LOST 2
3	サイキックフォース2012(刹那)	2'34"32	nWo A M	ALL
4	ストリートファイターZERO3(サクラ)	3,210,200	MKK	ALL
5	ライデンファイターズ2(スレイブ)	110,794,420	[illegible]	ALL
6	大魔界村	634,800	つかれた	ALL
7	メタルスラッグ	519,030	nWo〈健介〉MTG 阿部さんに捧ぐ	ALL 残×0
8	ギガンデス	1,563,300	核だんな	ALL 残×0
9	モトス	1,423,100	㊉	ALL 残×4
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=1(6)

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎(082)242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	2'05"90	ねすきよ	ALL [illegible]
2	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	4,227,200	ねすきよ	ALL [illegible]
3	ライデンファイターズ2(ビーストウイング)	107,447,970	XRX いしはらくん	ALL [illegible]
4	ライデンファイターズ2(デスヘンター)	108,005,920	XRX いしはらくん	[illegible]
5	ライデンファイターズ2(エイジスⅣ)	108,778,270	XRX いしはらくん	ALL㊚ 8番弟子見参
6	ライデンファイターズ2(イノーザー)	106,877,730	XRX いしはらくん	ALL [illegible]
7	レイディアントシルバーガン(ステージ4選択)	20,364,250	CRS-WEST	ALL
8	ステッガー1	3,679,900	XRX-大魔王 大感謝です大坪会長	ALL㊚・韓国使用
9	きらめきスターロード	44,400	鈴木美鈴㋡	ALL㊚なし
10	ライデンファイターズJET(デスヘッダー)	38,099,472	DDS 黒川	[illegible]

ジャスコ川西店プレイランド ☆-4(20)

兵庫県川西町小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー(エキスパートコース)	1,539,100	[illegible] JKP	[illegible]
2	ストリートファイターEX2(シャドウカイスト)	2,763,300	K F	ALL
3	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,699,800	K F	ALL
4	ストリートファイターEX2(ホクト ンダーク)	2,612,100	[illegible] JKP D M[illegible]	ALL
5	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,507,800	ONI	ALL
6	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	2,957,300	JKP [illegible]K	ALL
7	ストリートファイターZERO3(リュウ)	2,876,700	JKP-トヨカズ	ALL
8	ストリートファイターZERO3(JULI)	2,832,600	JKP-うえぽん	ALL Z-ISM
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー、リョウ、マチュア)	557,900	JKP-無	ALL
10	ゼロガンナー エキスパートコース	1,424,800	[illegible] JKP	[illegible]

コスミックプラザABC ☆=16(98)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,670,500	KHJ	
2	ストリートファイターEX2(春麗)	2,560,600	KHJ	
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,447,400	KHJ	
4	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,396,300	KHJ	
5	ストリートファイターEX2(ケン)	2,294,500	KHJ	
6	ストリートファイターEX2(シャドウカイスト)	2,200,100	KHJ	
7	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,116,300	KHJ	
8	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	1,998,500	KHJ	
9	プチカラット(うでだめし、かんたん)	3,445,820	くうくんさんありがとYKP-トミヤマ㊙	
10	[illegible](ロケテスト)	12'15"60	JMC BBC	ランク S8

ハイスコア通信 お店から②

●アイリン夢空間(岐阜)

NAKK氏、電気屋氏、X氏、下井草の方々、来店ありがとうございます。また来てくださいね。おまちしています。常連一同

●ゲームプラザイエローハット(愛知)

この間某㋗屋名古屋店に行きましたが、店員の態度があまりにもすごかったのでちょっぴり感心してしまいました。まあ、よっぽどのことがないかぎり、もう行くことはないと思うので別にいいや。

これからもすばらしい接客をしていってほしいですね。 店員 ABE

●遊-in gポイントセオラ(滋賀)

・ファースト・ロンからオラタンと、バーチャロンの対戦が盛んな当店ですが、兼業ハイスコアラーはみんな資金不足です。それでもプレイしていただいているわけですから、ありがたいです。でも、受験生ばっかりのような…?

by AMショーではお世話になりました(確定)。飛炎

●GAMES WiLL(京都)

T³・キバヤシ氏、T³・WIZ氏、江藤恵氏、ほか東京遠征の際お世話になったみなさま誠にありがとうございました。また遊びに行きます! L2A・大明神

●GAMES' DRAGON(京都)

先日事故った㋪(仮名)は、不思議なことに免停はまぬがれました。でもヤツのことだし、今ごろはやってしまっているかもしれません。でもそんなことはどうでもいいんです。スコアがないんです。これで何回目のピンチだろう…… by VIAN綱胞(ファイナルナンバー6403)

●GAMES' MILK

・GAMES' WiLLの大明神氏、先日はありがとうございました。 by GSK

チャレンジャー関大前店(大阪)

・遠くからの遠征、まことにありがとうございました。

コスミックプラザABC(大阪)

当店では現在、天外魔境真伝がかなり盛り上がっています。旧サム、真サムのシステムと同じなのでサムライをやる人もぜひご来店ください。 by TT2

タイトーIN002スタジアム(大阪)

ダル汁師匠、Y・T師匠、町田の大将来店ありがとうございます。HRC vs マサルとても楽しみですネ! by マエ子さん

ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)

・EX2大会はレベルメチャ高。すばらしいエクセルの数々を披露してくれたみなさま、ありがとうございました!

・当店の店員を2年4カ月務めた並川氏が、8月20日に退職されました。ありがとう並川さん、君のことはみんな忘れないだろう、多分。お元気で。 JKP常連一同

オキモト(広島)

・KOF'98とZERO3子供中心の店にとっては今年の夏休みは両目があいているということでしょうか。 店長

パリオ(広島)

下井草の虎井権太様、とおくやん様、K-S様、京都のXRX・いしはらくん様、千葉の鈴木美鈴㋡様、はるばるご来店ありがとうございました。

アメニティスペースOZ(山口)

・お盆限定稼働「ヴァリアメタル」はお楽しみいただけましたか?

・品切れ御礼の同人誌、近日リロード予定。

丸久小郡店ファミリーランド(山口)

No.232のハイスコア集計のとき、点が低いからとスカロのスコアを今回は見送り来月分に回しました。そのとき送ってればトップを取れたじゃないですか!みすみす☆をのがしてしまいました。SSよ、すまぬ～と反省しきりであります。

P.S.守田君、わざわざ遠征してスコア出してくれてありがとうございました。

えの木朝倉店(高知県)

OOT君、ビデオと回路図ありがとう。かなり感謝してます。K.Tさん次は正月に会いましょう。 by スト㊚GUY

流星野郎シルバー君、バイマスターBEN君、また横浜でパンツ女をみましょう。 by ばくだ

タイトーイン空港通り店(愛媛)

Dさん来店ありがとうございました。またウニを食べましょう。

サブカルチュア(福岡)

Jogo江古田、トライタワー、三軒茶屋のみなさま、どうもお世話になりました。今後はもっとのんびり休暇をとって遊びに行きます。

by 担当代理代行? OOT

ホワイトハウス箱崎店(福岡)

・サブカルチャーの8号君、MUGEN君、プレイランドエフワンの-.O君、関西のCYCLONE軍団のみなさん、来店誠にありがとうございました。

アミューズメントラージ(福岡)

KOF'98・スパⅡXの大会に参加してくれたみなさま、ありがとうございました。特にスパⅡXは遠征の方々により30名近い参加で大変盛り上がり大感激です。各地からの遠征にもかかわらず、ほとんどが懐かしい顔ばかりで、同窓会のようで楽しかったです。今後も2・3カ月ぐらいのペースでやりたいと思いますので、そのときはよろしくお願いします。

P.S.強引な召喚魔法をかけられたモリスケ氏、本当にありがとう! by JAMA

ゲームプラザ白山(熊本)

VF3tb、3on3バトル参加した方々、本当にありがとうございました。

ゲームスポットフォーカス(大分)

全国のスコアラーと自分の限界を出し合うことができてうれしいです。フォーカススコアラーを代表して、ゲーメストやすべての今コーナーのこの文を読んでる方にも感謝! by M.Ave(え?自分ってスコアラーだっけ?)

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆－0(6)
福岡県山門郡三橋町大字百町6－6栄和第一ヒル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(キャミイ)	6,996,000	[illegible] RCM	ALL [illegible]
2	ストリートファイターZERO3(ケン)	6,677,700	[illegible] MUGEN	ALL [illegible]
3	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,333,100	松本恵と川下り♡ LLT－吟人	ALL㊎㊐
4	ストリートファイターZERO3(ユーリ)	5,269,500	[illegible] MUGEN	ALL [illegible]
5	ストリートファイターZERO3(アドン)	4,952,700	鰐水	ALL㊎㊐
6	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	4,951,900	JAMA ライバルは1人目	ALL㊎㊐
7	ストリートファイターZERO3(ローズ)	4,940,500	[illegible]	ALL [illegible]
8	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	4,205,300	YHS(新人)	ALL㊎㊐
9	ストリートファイターZERO3(ダン)	3,391,500	おとーさんΩ	ALL㊎㊐ オゥイェーIIびくっび
10	戦国エース(天外)	1,510,500	ATS－LKC 来店記念	ALL ㊎

チャレンジバンバン ☆＝5(143)
愛媛県松山市道後樋又4 29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible](さくら)	5,601,200	★[illegible]	ALL
2	[illegible](スレイブH)	90,982,521	[illegible]	ALL [illegible] LV [illegible]
3	ストリートファイターZERO3(コーディー)	4,396,300	FAD－YUK(レイプマン)	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ミカ)	4,368,900	[illegible]	ALL X－ISM
5	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	3,798,600	★－暗黒龍	ALL
6	ストリートファイターZERO3(本田)	3,395,900	FAD－IDA	ALL X－ISM
7	サイキックフォース2012(パティ)	3'05"15	S H	ALL
8	サイキックフォース2012(エミリオ)	2'25"19	ITK－Shin	ALL
9	エスプレイド(いろり)	30,660,260	寿司大王(K Mくん)	ALL 5－3
10	ぽっぷんぽっぷ(対戦)	752,100	G M C 機械T・H	ALL

アメニティスペースOZ ☆－1(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	オフビートレーサー(タイムトライアル上級)	2'58"11	TJ	インタークラフトXX
2	オフビートレーサー(チャンピオンシップ)	3'16"11	HRT	チェス
3	ドラゴンスピリット	496,000	DAO	1c ALL
4	エスプレイド(J－B)	20,987,080	HYDE	
5	テクモワールドカップ98(コロンビア)	+50	KAS	
6	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	2,811,100	DEAR	
7	ソウルキャリバー(タキ)	2'36"92	SYL	
8	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'48"68	くりすなつくよみ	
9	スペースボンバー(Ver.B)	2,908,100	岩村飛竜	4－4
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆－0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23 2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
2	マーヴルVSカプコン	1,711,500	Mr－Y・S	ALL
3	ニュープチカラット	275,310	Mr－MAI	おはなし パーズ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	0	只今募集中！	ALL
5	ストリートファイターEX2	1,682,600	Mr－END	ALL C－JACK
6	鉄拳3	1'39"88	Mr－SIN	ALL 平八
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,355,900	Mr－Y・S	ALL 山崎
8	エアカイン	6'17"62	Mr－H Y	ALL YOKO
9	ぽっぷんぽっぷ	882,300	Mr－NAC	ALL パズルノノウ
10	ブレイジングスター	19,461,280	Mr－OWA	ALL ペプロス

モンキーハウス本館 ☆＝12(420)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(バルログ)	4,554,200	バビル2世	ALL ㊎ ㊐ うみんちゅ×1
☆	サイキックフォース2012(刹那)	1'44"46	G M C 機械げえむのごんちゃん㊄	ALL ㊎
☆	サイキックフォース2012(エミリオ)	2'00"17	G M.C 機械げえむのごんちゃん㊄	ALL ㊎
4	ストリートファイターEX2(ダルシム)	1,978,200	ハラヘリ HIE	ALL ㊎
5	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,992,000	時代は今かさね HIE	ALL ㊎
6	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,905,100	紙パック愛好家 HIE	ALL ㊎
7	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,058,000	くぷぷ♡ TTM	ALL ㊎
8	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,990,100	[illegible] TTM	ALL [illegible]
9	[illegible](STAGE2)	20,569,440	[illegible]	ALL [illegible]
★	ローラーゲームズ	2,193	G M C 機械ぱんだ㊄六本松較	3－2 2 ㊎

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31 6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ミツルギ)	2'14"36	守田	1c ALL
2	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,485,200	SSS	1c ALL
3	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	1,946,800	K.F	1c ALL
4	ストリートファイターZERO3(ローズ)	3,421,700	DEAR－FYN	1c ALL
5	ストリートファイターZERO3(チュン・リー)	3,385,000	DEAR－FYN	1c ALL
6	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	2,464,400	よーすけ	1c ALL
7	ストリートファイターZERO3(キャミイ)	2,425,200	DAN	1c ALL
8	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	2,500,100	ALEX	1c ALL
9	ストリートファイターZERO3(ロレント)	2,002,100	SHO	1c ALL
10	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,871,500	UNC	1c ALL

ゲームプラザ白山 ☆－8(231)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'24"97	㊅㊈㊇MMN㊄㊊㊇	1c ALL ㊀1'03
2	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'25"47	㊅㊈㊇KMM㊄ ㊇本田㊈㊈㊉㊅	1c ALL 20秒ぐらい落ち
3	ソウルキャリバー(ミツルギ)	2'01"55	EXR	1c ALL
4	ソウルキャリバー(シャンファ)	2'08"69	[illegible] ノーターはゲームしろ	1c ALL ㊄Tシャツ GET
5	ソウルキャリバー(タキ)	2'18"72	おぢやファイター	1c ALL キス使用
6	ソウルキャリバー(アイヴィー)	2'25"80	㊅㊈㊇KMM㊄ 30秒以上落ち	1c ALL ガードすんな
7	ストリートファイターZERO3(ロレント)	5,339,500	㊅㊈㊇KMM㊄ コンプリート㊈㊇㊈	1c ALL X－ISM
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	4,094,200	ベガで落ちまくり YOU	1c ALL
9	[illegible](スペシネフ)	2'54"10	[illegible]	1c ALL つなかっん
10	[illegible](2面ルート)	17,577,010	[illegible] D[illegible] SZ	1c ALL 残×0 またなんですか？

サブカルチュア ☆－9(174)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ケン)	6,714,400	YST－MUGEN	ALL ㊎㊐
2	ストリートファイターZERO3(ローズ)	6,194,700	㊐長	ALL ㊎㊐
3	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,191,700	LLT－吟人	ALL ㊎㊐
4	ストリートファイターZERO3(キャミイ)	6,003,000	LLK RCM	ALL [illegible]
5	ストリートファイターZERO3(かりん)	5,555,000	YST－すみれ姫	ALL ㊎㊐
6	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	5,539,600	鶴来屋8号室	ALL ㊎㊐
7	スペースボンバー(Ver.B)	9,084,500	FTC－MY(借金清算)	ALL ㊎
8	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,085,800	エフワンストライカーズ Ⅱ部部員 O	ALL ㊎
9	ライデンファイターズ2(チェイサー)	106,979,880	ATS－LKC	ALL [illegible]
10	ライデンファイターズ2(シャンスピア)	101,068,250	[illegible]	ALL [illegible]

えの木朝倉店 ☆－2(2)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,626,700	ジ☆プチートマト ジ☆スト㊊GUY	ALL 以下連付
2	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,379,500	プチートマトってかわいいね。スト㊊GUY	ALL
3	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,880,200	覚せい剤87キロでドーピング BBC	ALL
4	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,121,900	[illegible]われた 詐欺師	ALL
5	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,045,700	「サン」をつけろよ、デコ助野郎！ばくだ	ALL
☆	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	760,200	西土佐王児某動物王国に宣戦布告？さきお	ALL ボガード兄、Ⓢ社、ラルフ
7	ソウルキャリバー(タキ)	2'01"93	猿のように同じ事を DNA	ALL
8	ストリートファイターZERO3(R ミカ)	4,511,500	ベガでⓅ取れませんでした。 裂きお	ALL
9	鉄拳3(ブライアン)	1'18"21	[illegible]	[illegible] サブカル店こ[illegible]くれ
10	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー)	4,980 700	[illegible]	ALL

ゲームスポットフォーカス ☆－3(3)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible](テリー、真吾、紅丸)	597,200	[illegible] IYO	ALL
2	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	5,154,300	[illegible] 天帝MA	ALL ノーミス X－ISM
3	ストリートファイターZERO3(さくら)	4,764,300	[illegible] EVE	ALL ノーミス X－ISM
4	ストリートファイターZERO3(ケン)	4,756,300	ナックル新店舗できてくれ 天帝MAI	ALL ノーミス X－ISM
5	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	4,548,700	天帝MAI	ALL ノーミス X－ISM
6	ストリートファイターZERO3(リュウ)	4,238,600	SYOとYATフォーカス来いよ天帝MAI	ALL ノーミス X－ISM
7	ストリートファイターZERO3(ロレント)	4,026,300	[illegible]	ALL ノーミス X－ISM
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,152,200	真生F友会 花屋OBQ	ALL 乱×1
9	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,902,700	[illegible] B－rog・CHA	ALL 乱×1
10	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,840,600	EX ISM希望 B－rog・CHA	ALL 乱×1

ホワイトハウス箱崎店 ☆－4(81)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,143,000	[illegible]	2 ALL [illegible] 使用ボム×6
2	エスプレイド(相模祐介)	31,451,750	[illegible]	ALL 残5 箱5
3	エスプレイド(J－B 5th)	31,857,440	[illegible]	ALL 残5
4	ぷよぷよ通	957,658	WPU－PSS－MYK(三宅)	ALL16－14－14－11 4面終了82万
5	ストリートファイターZERO3(キャミイ)	5,044,000	鶴来屋8号室	ALL 連付き
6	ストリートファイターZERO3(ケン)	5,114,200	新人スコアラー YST－MUGEN	ALL 連付き
7	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	5,222 300	鶴来屋8号室	ALL 連付き
8	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	2,202,800	G'z－HID	ALL 連同付き シャドウ有
☆	サイキックフォース2012(カルロ)	2'53"39	G'z－HID	ALL
10	サイキックフォース2012(マイト)	3'06"62	G'z－HID	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆－1(36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(シャオユウ)	1'14"60	Meea [illegible]	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	1,548,500	SIN35牙	ALL 1本落ち つめ×3
3	サンダードラゴンⅡ(2P側)	5,518,800	SUR－XEX	ALL ㊎
4	ブレイジングスター(ペプロス)	31,375,390	SUR－XEX㊗	ALL ㊎
5	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	6,189,800	HTG－TAK	ALL
6	Gダライアス(λ)	29,332,720	SUR－Y.Y㊗	ALL ㊎ カメ
7	ポケットファイター(モリガン)	2,086,500	[illegible]	ALL
8	ぽっぷんぽっぷ(対戦)	470,400	SUR R T[illegible]	ALL
9	ときめきスターロード	49,700人	坂本 りえ	ALL
10	クイズ迷探偵NEO&GEO(シナリオ1)	167,300	坂本 りえ	ALL ライフ5

君もめざそう！ ハイスコア！ ／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは
10月25日
（26日消印有効）

PRESENT

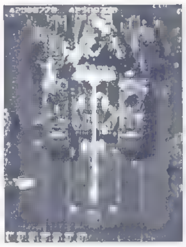
そろそろ稼働し始めた「対戦ホットギミック快楽天」皆さんプレイしてますか？いいですねぇ。個人的にペンギン虐待女がよろしいですなぁ。なんかね、僕も虐待されてみたいなぁって思いました。嗚呼、ありがとう彩京さん、ありがとうSABEさん。

GEMEST PRESENTS

1）「ライデンファイターズJET」基板

199X年シューティングゲームにかげりが見え始めた頃、一つのタイトルが彗星の如く現れた。その名は「雷電」。その血を受け継いだ最新作がこの「ライデンファイターズJET」だ。新たに勲章のシステムが加わり、さらに得点稼ぎが熱くなったぞ。もちろん緻密なグラフィックも健在だ。最近格闘ゲームにも飽きてきたなぁとお嘆きの方、このチャンスを逃しちゃいけないぜ！

1名様



DOKU-SABI PRESENTS

2）GV「レイディアントシルバーガン」

読サビからは、トレジャーからの刺客、稼ぎが熱い！美しい！と、絶賛稼働中のレイディアントシルバーガンのビデオをプレゼントだ！もちろん超絶プレイをノーカットで収録。得点はなんと、全一クラスの2400万点台。さらに、サターン版のムービーを収録だ。途中で行き詰まってしまった人も、まだまだ先を目指す人もこのビデオはきっと役に立つことまちがいなし！

1名様



TECMO PRESENTS

3）「メイス」Tシャツ

10名様

「スターウォーズ」や「ガントレット」などで有名なあのアタリ社のTシャツだ。バックにプリントされた彼らはとてもイキイキしている。ちょんまげ侍や生首を持った覆面男、露出度の高い忍者などが多数。洋ゲーファンやちょっと変わったTシャツが欲しい人にはたまらない逸品となっているぞ。



TAITO PRESENTS

4）「電車でGO!2高速編」愛のマグカップ

5名様

僕たち2人で、プレイするんです。もちろん、マスコンは彼女の役目。人の目は気になりません。そんな2人に愛のマグカップを是非！



SEGA PRESENTS

7）「スパイクアウト」バンダナ

このバンダナさえあれば地道なトレーニングを必要とせずに小麦色のマッスルバディに！バンダナに含まれている成分が筋肉のすみずみにしみわたり、漢のバディ（頼りがいのある男）に変えてしまいます。また保湿成分「スパイクエキス」で肌がキリッと引締まり、気になる部分もシェイプアップ！（ウソ）

多人数でワイワイプレイするのがこのゲームの魅力。そんな中でこのバンダナはとても目立つと思うよ。

5名様



SETA PRESENTS

5）「スーパーリアル麻雀PVI」マウスパッド

3名様

デスクワークに疲れ、ふと手元を見ると、そこにこのマウスパッド。なんか、よくないですか？心の安らぎが欲しいあなた、是非ご応募お待ちしております。



ARIKA PRESENTS

6）「テトリス・ザ・グランドマスター」Tシャツ

グランドマスターを目指しストイックにプレイするのもいいが、たまには対戦プレイもしてみよう。また、違った面白さがわかるはず。

3名様



当選者発表!!

7月30日号

「ストリートファイターEX2」基板
- 祢津洋志 君 愛知県

「マーヴルVSカプコン」基板同梱セット
- 神久承寿 君 埼玉県
- 長嶺浩之 君 長野県
- 小泉康彦 君 三重県
- 池上利劔 君 和歌山県
- 斉藤達也 君 大分県

スティーブ・スロープ・スライダース CD-FRAGILE-
- 原達哉 君 東京都
- 青山有理 さん 神奈川県
- 高橋明美 さん 北海道

「サイキックフォース2012」ポスター
- 高倉麻衣 さん 埼玉県
- 近藤真一 君 静岡県
- 向井貞 君 大阪府
- 山本亜由美 さん 滋賀県
- 藤田亜希子 さん 神奈川県
- 水本隆 君 和歌山県

「タイトープライベートショービデオ」フロッピーケース
- 木村雄孝 君 北海道
- 柏原健市郎 君 青森県
- 小久江健 君 埼玉県

「ソウルキャリバー」ポスター
- 牧野ひとみ さん 北海道
- 竹内健太郎 君 新潟県
- 斎藤寛之 君 新潟県
- 鈴木律子 さん 千葉県
- 鷲田正一 君 埼玉県
- 中寺淳一 君 東京都
- 矢澤彰規 君 東京都
- 篠田圭太 君 東京都
- 平野健治 君 東京都
- 青木達雄 君 東京都
- 印南敏晴 君 東京都
- 柴田真理子 さん 東京都
- 森永秀志 君 東京都
- 岩田昇 君 東京都
- 加藤圭一郎 君 茨城県
- 宮坂孝寿 君 茨城県
- 秋山和洋 君 静岡県
- 森本一馬 君 兵庫県
- 坂本栄介 君 兵庫県
- 利田雄亮 君 京都府
- 小林妙子 さん 京都府
- 魚谷武士 君 大阪府
- 池嶋努 君 大阪府
- 大木慶子 さん 愛知県
- 田中伸昌 君 愛知県
- 中野貴志 君 愛知県
- 河合陽平 君 石川県
- 平塚亮 君 山口県
- 藤井大生 君 山口県
- 森博明 君 香川県

うたたねひろゆきモリガンポスター
- 橋本忠和 君 京都府
- 大山到永 君 大阪府
- 表克明 君 石川県
- 神原崇人 君 広島県
- 植松誠 君 香川県

8月15日号

「虎への道」基板
- 石川洋明 君 静岡県

「サイキックフォース2012」ポスターセット
- 高橋恵美 さん 宮城県
- 石川舞 さん 東京都
- 西下花梨 さん 神奈川県

エミリオ&ウェンディ マイト&パティ
- 吉家匠 君 岩手県
- 巨海隆宏 君 千葉県
- 岩崎英司 君 愛知県

刹那&カルロ
- 鵜木はるみ さん 宮城県
- 小泉貴青 君 東京都
- 花田恭子 さん 大阪府

「キング・オブ・ファイターズ京」PS体験版
- 佐藤知美 さん 北海道
- 山崎未美子 さん 秋田県
- 若狭圭太 君 新潟県
- 内山修子 さん 新潟県
- 石川亜弥 さん 新潟県
- 中村友美 さん 長野県
- 森田教之 君 長野県
- 田中克樹 君 長野県
- 芦田伸一郎 君 福井県
- 野口小百合 さん 茨城県
- 高橋郁恵 さん 埼玉県
- 田畑和高 君 埼玉県
- 舟橋千秋 さん 山梨県
- 松本佑子 さん 愛媛県
- 川瀬陽三 君 愛知県
- 豊田浩治 君 岐阜県
- 新保小百合 さん 大阪府
- 濱田誠 君 岡山県
- 五島聡就 君 高知県
- 甲斐英司 君 宮崎県

「ソウルキャリバー」販促ビデオ
- 綱政章 君 大阪府
- 増田健一 君 兵庫県
- 小原清治 君 熊本県

「テクノドライブ」シングルCD
- 小出初 君 新潟県
- 小林洋一 君 群馬県
- 宮坂孝寿 君 茨城県
- 大久保新 君 千葉県
- 水谷武夫 君 東京都
- 斉藤まさし 君 神奈川県
- 涌坪敦 君 神奈川県
- 大石衛 君 静岡県
- 日高康弘 君 鹿児島県

「ストリートファイターEX2」シークレットフィル
- 細川健太 君 新潟県
- 小林宏 君 埼玉県
- 対馬大介 君 東京都

「スターグラディエイター2」シークレットファイル&ビデオ
- 柏原亜裕美 さん 東京都
- 山本匡志 君 神奈川県
- 西田正敏 君 長崎県

巻頭特集

次号予告

AM最強ゲームSHOWはこれだ！

さてスクープ満載でお送りした今号だが、次号では気になる大作が数多く発表されたAMショーの模様をリポートするぞ！単なるリポートだけに留まらず、AMショー号外総合ランク１位～10位までのゲームの「禁断のゲームレビュー」やゲーメストライターによる「AMショー直後緊急座談会」など、盛りだくさんでお送りするぞ！

攻略 ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98■ストリートファイターZERO3■サイキックフォース2012■ソウルキャリバー■スパイクアウト■デイトナUSA2■レイディアントシルバーガン■ブラッディロア2■ライデンファイターズジェット■デッドオアアライブ++



ガンバード2

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

今号のむーちゃん

■コーナーの内容　目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ～！　忘れたころに、粗品が届くこともあります。

■締め切り　ゲーメストが終わるまで

■応募の決まり　ありません

ストZERO3「輝け！オリコナー」！

■コーナーの内容　君の作ったV-ISMでの連続技（オリコン）を募集。優秀なものは君の名前と共に本誌で紹介します。

■応募の決まり　ハガキに君の名前、住所とオリコン（その呼び名もあれば）を明記してください。締め切りは今のところありません。

キカイオー「これがオレの魂の熱さって奴さ！」

■コーナーの内容　キカイオーに関する作品を募集します。イラスト（カラー、白黒どちらでも可。CGも同様）、ガレキ、フィギュア、君の考えた機体別の主題歌（キカイオーを除く）・挿入歌の歌詞など何でもOK。

■応募の決まり　あなたの作品を送ってください。造型作品の場合は写真でも可（正面・側面・背面の3点を必ず撮影）。尚、基本的に作品の返却はできません。締め切りは10月16日（消印有効）です。

カラーアイランド

■データ投稿の掟　続々と集結するデータ投稿だが、ファイル形式によっては開けない場合があるので、使用アプリケーションとファイル形式を書いた紙を必ず同封して下さい。

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村

※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■締め切り　地球が滅ぶまで

■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST OGA
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

■締め切り　特になし（常時募集中）

■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.238 は予価510円で

10月15日(木)発売！

石井ぜんじの論 RON

OPINION

ゲームの骨組みを考える

石井ぜんじ

ゲームを企画するには、なにが必要だろうか。ゲームは異なる２つの側面を持つ。その２つは数学と心理学、またはルールの整合性と人間の感情とも言える。この全然違う２つを理解し、つなげて考えることが必要なのではないかと私は思う。

デジタル的な側面で言えば、ビデオゲームは数値的な正確さが要求される。格闘ゲームであれば技のフレームデータは重要な要素である。しかしこれはゲームの数ある重要な要素の中の、一要素でしかない。調整段階の善し悪しは、それ以前にゲームの目指すところで決まった枠内の出来事に過ぎない。とかくマニアは細かいことにこだわりがちだ。確かに今の時代は対戦格闘ゲームのバランス調整に厳密さが要求される。しかし、バランスが取れていれば面白いとは限らない。細かい数値に詳しい、バランス調整のできるマニアがゲームを作ればなんでもうまくいく、というわけではないと思う。

ゲームとは、一定のルール内でプレイヤーを遊ばせ、楽しませるものである。最終目的としてはプレイヤーを楽しませるわけであり、人の感情を動かさなければ意味がない。そういう点でゲームの企画者は、人間の心理に深い理解がなければならない。

ゲーム上で企画者ができることは、主にルール作りである。ルール作りがゲームの骨組みであり、柱となる部分である。映画は映像で、小説は文字で人の心を動かす。ゲームは映像も文字も使えるが、基本はゲーム性で人の心を動かせなければならない。根本的なルールを、ゼロから考える能力がなければ、新しい面白さは生まれないだろう。そこで大事になってくるのが、どれだけゲーム的なものをバラエティ豊かに経験・体得してきたかである。

ビデオゲームだけをとっても、対戦格闘とシューティングは全然違う。アクションとパズルなど、ジャンルを多く知っていればいるほど柔軟な考え方ができるだろう。できるだけいろいろなタイプの名作を広く遊んでいたほうがよい。また、ビデオゲームに関わらず、世の中にはゲーム的なことはたくさんある。カードゲームはもちろんそうだし、スポーツ全般はみんな一定のルールが厳格に決まっているという点で、非常にゲーム性が高いと言える。

これらがなぜそういうルールになっているのか、その根本を考えていくとなかなか面白い。ここを面白い、と感じられる人たちこそ、新しい面白さを生み出しうると思うのである。





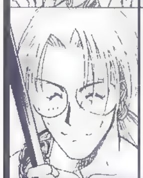
●ふらり諫言……と書くたびに、いつも考える。自分は人に意見できるほど偉いのか？正しいのか？もちろん偉くもなんともない。けれど意見する。だから意見されれば受け入れる。忘れてはならないのは、常に自分を改善していこうと努力することだと思う。（APAPA）



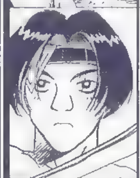
●いま、編集部ではキャリバーが超～盛り上がってて、すげーいい感じ。3D格ゲー系のライターのノリがこれまた良くて、3D格ゲーのチームに初めて加わった自分としてはそのへん込みで、面白くてしょうがない。（グラ４にも期待のRED）



●不幸は続くと言うが、どうやらそれは本当らしい。自分と父がほぼ同時に病気をし、多少落ちついたところで祖父が死んだ。まあ、いつこういうことが起きても不思議じゃないと思っていたが、もうこれっきりにしてほしいなあ。じいちゃん、会えなくてゴメンな。（GYU）



●キャリバーが面白くて仕方ないのだが、やらずに敬遠してしまう人が多いのが悔しい。某社の同タイプのゲームはOKなところを見ると、技の軌道が単純であればいいのだろうか？でも、あれはマズイですよキャリバー。（神保町店でマキシ使いだった有坂さん至急連絡を！ KAL）



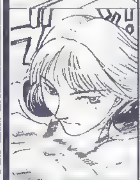
●もともと薄かった存在感がさらに薄くなったフニョ夫です。ストEX2以来やるゲームがなく、することといえば、家でパソコンのエロゲーを楽しむか、「くりぃむレモン」のトレカを集めることぐらい。そろそろ仕事しなくちゃなと思う今日この頃です。（フニョ夫）



●部屋の模様替えをしたのだが、そのとき参考にしたのが「風水」。早速、関連書籍を見ながら検討し模様替え終了。ところが、思っていた方位はまったくデタラメで、後で方位磁石で調べたら模様替えしないほうがよかったというオチがついた。俺って…。（トロピコン）



●ストーリー性の強いシューティングゲームのビデオ編集に急に誘われ、お手伝いしたところ「これってかなりイケてないか!!」と編集終了時に思った。それと同時に、対戦ばっかで心が段々狭くなっていた自分に気付き、秋のアクションゲーを心待ちにする今日この頃。（MVP）



●ちょっと古い話だけど、7月19・20日の２日間は、新宿西口スポーツランドで開催されたストIII 2nd東京大会に参加。個人主催にも関わらず、3on3は64チーム、個人部門は108名も参加！レベルの高い熱い大会だった。このまま、3rdまで熱が続きそう。（Mio）



●「ナデシコ」を観た。もう少し尺があれば…と思うほどよかった。開発中から見ていたゲームで同じ感想を持つことがあるが、意味が逆になるパターンが多く残念に思う時がある。仕事は結果がすべてってことか。うみゅ（泣）。（未来歌留多さん、白鳥さんのトレカ作って！辻）



●好きなジャンルに対する取り組み方は人それぞれだが、個人的には能動的に取り組んでこそ、と思っている。また、そうすることが、そのジャンルの発展につながるとさえも思っているので、受動的な人を見るとつい説教かましたくなってしまうのだが…。（アディオスToshi）



●私の体質が煙アレルギーだということを分かってくれる人が増え、禁煙に協力してくれて助かる限り。これからも一つよろしくお願いします。私宛のファンレターありがとう。季節外れの返事を書いているところ。応援は嬉しいものです。これからもよろしくね。（P・鈴木）



●最近、しみじみとありがたく思ったのが家族による「無償の愛」だ。まぁ内容はちょっち言えないが。結局他人同士は、なんらかの見返りを期待してしまうもの。悪気はなくてもね。きっとみんな無償の愛が感じられる相手と結婚し、家族になるのかな…。（まだまだ未熟者 へな）

表紙の裏をとれ

●俺といっしょ。って感じです。ちなみに前号と並べてもらえれば…ほらッ！エセ見開き！家でやってみてね！　最近ソウルキャリバーやってます。もちアスタロス。地元にないんで出先でやってます。毎日できないんで弱いっす。１面で乱入すんのヤメてェ～…ガンバルっす。で、中華～のカード５枚描いてます。ぜひ買って～　10・10ガムコン藤原ひさし

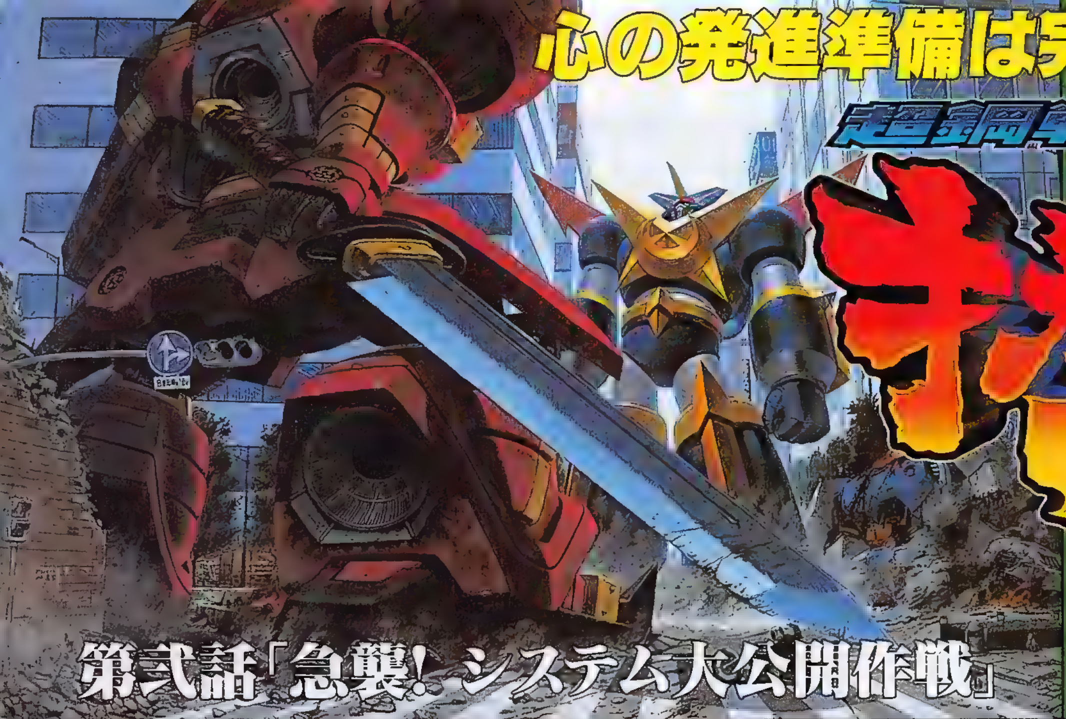
まってェ～もう一言

●おはようございます。マウントです。ところでキミタチ、「スプリガン」って知ってるかな？少年サンデー（小学館）で連載され、この秋に映画化された、ガッツ溢れる古代冒険少年科学活劇人気コミック、それがスプリガンだ。実は現在、弊社ではスプリガンのグッズを製作している。コミック版をもとにポスターベンダー、映画版をもとにトレカが進行中なのだ。なにせ俺自身、原作の大ファンなもんだから、かつてないほどに士気と疲労度は高まりまくっている。合言葉は「戦って、死ね」って感じ。両方とも10月に発売の予定。期待しててね。（マウント）

次号GAMESTは
10月15日（木）発売

心の発進準備は完了したかッ!?

超鋼戦紀キカイオー™



第弐話「急襲! システム大公開作戦」

自慢の愛機も手足のように動かせねば、悪の野望にひれ伏すことになる！ますは基本をシュミレートだ!!

超鋼担当：スー博士

各ロボット基本操縦法!!

もうすぐ、その神秘のヴェールが明かされようとしているキカイオー。発売されれば、全国のゲームセンターで、巨大ロボットたちの鉄と鉄がぶつかり合う、熱い闘いが繰り広げられるだろう。

しかし、このキカイオー。カプコンの王道2D格闘ゲーム路線とは違うので、操作系に少し戸惑うだろう。そこで今回はキカイオーの操作を紹介していこうと思う。完全に理解して、敵ロボットたちをコナゴナに打ち砕け!!



チョット特殊な基本操作

まずロボットの移動だが、レバー前、後ろで前進、後退。レバーの上下で画面の奥、手前に移動する。この奥、手前移動は、相手の中、遠距離からの攻撃を回避するための、基本的な行動となる。移動でのファクターの中にジャンプがあるが、これはジャンプボタンでおこなう。今までのクセで、とっさにレバーを上に入れてしまわないように注意。

攻撃はA、Bボタンの2種類に分かれ、それぞれ属性の違う攻撃が繰り出される。A+Bボタンで必殺技が発射され、相手にガードされてもゲージを削れる。また、特定の機体のA攻撃は、相手との間合いが近いと、自動的に近接攻撃に。

相手の攻撃はガードボタンで防御。レバーガードに慣れている人は少し練習が必要だ。



こんなふうに、手前や奥に移動するのがキカイオーのミソだ!!

避け攻撃

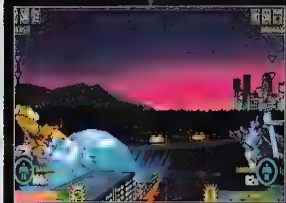
相手の攻撃タイミングを読んだら、避け攻撃での反撃が有効だ。やり方は、G+AかG+B。G+Aは、主に近接攻撃が出るので近距離用、G+Bは飛び道具が出るので、中距離用と覚えよう。相手との距離が離れすぎていると、攻撃が届かない場合もある。

避け攻撃は、レバーによる横移動よりも、速い速度で横に少しダッシュして攻撃をかわし、すぐさま攻撃するというもの。うまくいけば、相手の硬直に攻撃がヒットする。

しかし、どちらの避け攻撃も攻撃終了後の硬直が長いので、ガードされたら反撃は必至。そうむやみやたらと使うのは危険だ。



G+Aの避け攻撃は、このように肉弾攻撃がでる。おもに近距離用だ。



G+Bは遠距離用。おもに飛び道具が発射される。硬直が長いので注意。

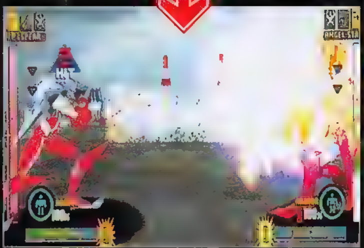
パワーブレイカー

この「キカイオー」の攻撃には、上、中、下段のような振り分けがない。よって、近接時にガードを固めて安定しようとする相手には、有効な攻撃手段がないことになる。

そこで役に立つのが、パワーブレイカーだ。やり方はG+A+B。成功すると、相手を押してよろめかせ、そこを自動で攻撃する。ただし、発生がやや遅めなのが難点だ。



ガードで固まっている相手に対して、G+A+Bを入力する。



すると、相手のガードを弾いて攻撃を叩き込む。ただ発生が…。

アーマーシステム

超必殺技ゲージ上に、人をマルで囲んでいるマークが見える。これはアーマーシステムと呼ばれるもので、最初は100%と表示されているが、相手の攻撃をガードするごとに減少し、0%になってしまうと、アーマーが破壊され、通常攻撃をガードしても、ある程度ケズられてしまう。

また、アーマーが破壊されてしまうと、ダメージも通常時よりも多くなってしまうので、回避や、攻撃の相殺でガードばかりには頼れないぞ。

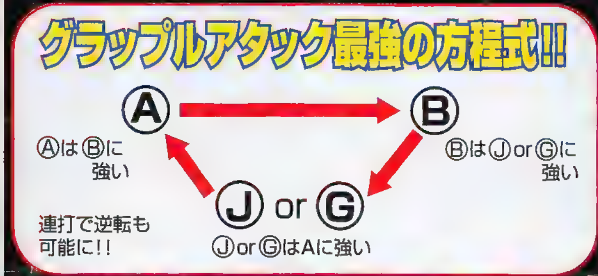


これがアーマーシステム。近接攻撃はケズる量が多めだ。

グラップルアタック

近距離での肉弾攻撃どうしや、スチールダッシュどうし、スチールダッシュと肉弾攻撃が相打ちになると、グラップルアタック状態になり、相手とガッチリ腕を組んだ状態になる。こうなったら、レバガチャとボタン連打！相手を上回ると、相手をシビレさせたり、攻撃して直接ダメージを与える。

また、グラップルアタックには、ボタンのジャンケンがあり、AはBに強く、BはJとGに強く、JとGはAに強い。同じボタンの場合は、連打数の多いほうが勝ち、またレバガチャで逆転もできるぞ。




こうなったらすかさずレバガチャ＋ボタン連打!!負けるかおりゃ〜!!


勝ったら相手を攻撃できる。ちなみにこの状態はJorGで勝った場合。

攻撃相殺

ロボットたちのさまざまな攻撃のすべては、属性によって区分されている。攻撃どうしがヒットした場合、相手の攻撃を打ち消したり、両方とも消えるなどの勝敗が属性によって決められている。同系列の攻撃の中にも、強かったり弱かったりするものがあり、その強弱で勝敗が決まる。

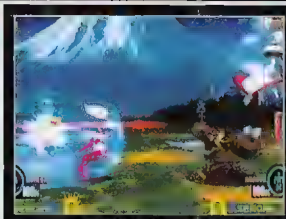
例えば、相手がミサイルを撃ってきた場合、光学系の攻撃をあわせれば、一方的に打ち勝つ。ただ、光学系の攻撃どうしがヒットした場合は、ビームどうしの押し合いになり、ボタンの連打数で勝ったほうが打ち勝つことになる。


相手の攻撃を一方的に消して、ダメージを与える場合もあるぞ。

スチールダッシュ

巨大ロボットたちの闘いの場は、広さに制限がない、無限フィールドだ。よって、相手によっては、ず〜っと逃げ続ける相手もいるかも知れない。しかも、ダッシュで追いかけても、スキを狙っては攻撃し、チマチマ逃げる。そんな相手には、スチールダッシュで間合いを一気に詰めてやろう。やり方はGボタンを押しながら、レバーを前に2回。スチールダッシュ中は、攻撃がヒットしても、やられモーションをとらないのが利点だ。

しかし、やられモーションをとらないからといって、無敵なワケではない。ちゃんとダメージはキッチリ入る。よって、むやみやたらに突っ込めばイイってもんじゃない。だがヒットすれば、相手を一定時間よろめかせることができるので、その間はなんでも好き放題の入れ放題。コンビネーションでも、超必殺技でも、ファイナルアタックでも、なんでも入るぞ〜！


遠くで闘う相手には、スチールダッシュで一気に間合いを詰めよう。


スチールダッシュがヒットしたら、相手がよろめくので、そのスキに、


攻撃を叩き込む!!次で紹介するファイナルアタックも確定で入るぞ!!

ファイナルアタック

勝敗を決するラウンドで、相手のダメージゲージが半分以上になったら、ファイナルアタックのアイコンが、画面上部に表示される。そこでG+A+B+J、つまりボタン全押しで、絶対超絶最大最後の必殺技ファイナルアタックが発動する。

相手にヒットすると、ダメージがどれだけ残っていようが、なにが起ころうが勝つ!!一発逆転も夢じゃない！しかし、1ゲーム中1回しか使えないので慎重に。

ファイナルアタック中は、機体別専用の演出が施されているので、ヒーローロボットのステイタスとして、フィニッシュに決めるしかない!!



これがファイナルアタックのアイコン。ボタン全押しで発動するぞ。


ファイナルアタックが相手に決まると、超絶な演出で相手を打ち砕く!!

超鋼募集!!

きたる「超鋼戦紀キカイオーMOOK（仮）」に向けて、君たちの熱い魂の投稿を待っているぞ!!イラスト（カラー、白黒どちらでも可。CGも同様）、ガレージキット、君の考えた機体別の主題歌（キカイオー除く）・挿入歌の歌詞などなんでもOKだ！

・応募の決まり…あなたの作品を送ってください。造形作品の場合は、写真でも可（正面、側面、背面の3点を必ず撮影）。なお基本的に作品の返却はできません。宛先は、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「これがオレの魂の熱さってやつさ!!」係まで。熱いお便り待ってるぜ！

君の夢に出てきたロボは？

プレイヤーロボット スペック解説

キカイオー

機械王、降臨！

キカイオーパンチ/ロケットブロー	A（溜め可）
キカイオーボンバー	B
ヒートブレイザー	A+B（空中可）
キカイオーキック	空中でA
キカイオーアッパー	➡+A
大旋風投げ	➡⬅+A
キカイオーハリケーン	➡+B（溜め可）
超絶ヒートブレイザー	⬅➡+AB同時
超ド級トルネードキック	空中で⬅➡+AB同時
覇王雷鳴斬	全ボタン同時押し

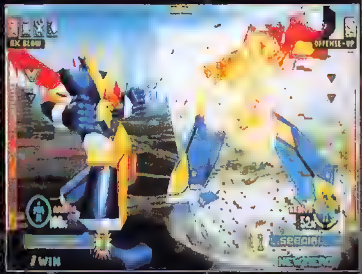


AX BLOW
GIANT ROCK
DOOMSDAY

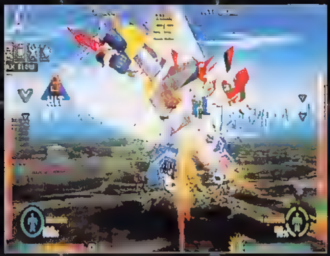
・ロケットブロー
　スーパーロボットの代名詞的なロケットパンチ。一番お世話になるだろう。⬅+Aで斜め上にも発射できるぞ。

・キカイオーアッパー
　ヒットさせれば、相手を浮かせることができる。落下してくる際に、超絶ヒートブレイザーなどで、追い打ちも可能だ。ガードされてしまうと、硬直は長いので注意。

・キカイオーハリケーン
　ヒットすると、相手は一定時間操作不能になる。その間は好き放題に攻撃でき、慣れれば超必殺技の、超ド級トルネードキックも間に合わせることができる。



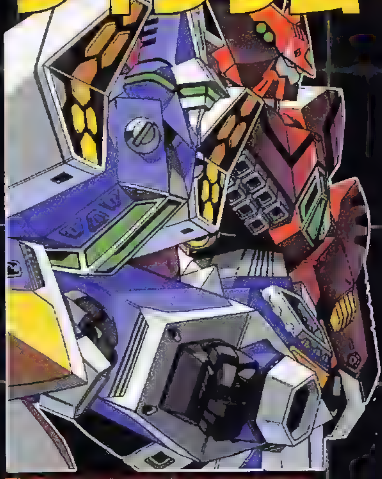
ハリケーンが相手にヒットしたら、すぐさまバックジャンプ…。



そこで超ド級トルネードキックを叩き込む!!カックイイ〜!!

ツインザムV

絶対合体！ 兄弟パワーを見せてやる!!



T.S.BEAM
S.DRIVER
B.CUTTER



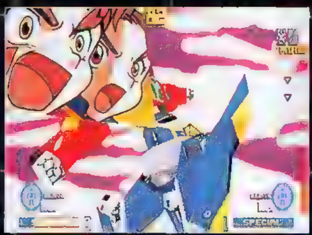
主戦力のファイアーサンシャイン。使える。

　ツインザムVは「ツインザム1」と「ツインザム2」の2つの形態をとることができる。
　ただし、変形するには超必殺技の「チェンジクロス・ツインザム」を使わなければならないので、むやみに変形はできない。
　ツインザム1は主に打撃、トマホークを用いた攻撃を得意とする。飛び道具も充実しており、溜め発射可能の「ファイアーサンシャイン」「シューティングスターブロー」は重宝するだろう。
　超必殺技の「ファイアーストームフォーメーション」は妖しげな光を照射しながら敵に突進する技。
　ツインザム2はミサイル、ドリルを用いた攻撃を得意とする。
　ミサイル、ドリルともに、レバーの組み合わせで方向撃ち分けや、



主戦力のプラズマミサイル。使える。

空中でも出すことが可能だ。
　超必殺技の「プラズマストームフォーメーション」は、妖しげな光をまとって敵に突進する技。
　ツインザム1・2ともに、わりと使えるのがジャンプAのトマホーク攻撃。あとは「やべえかな」と思ったら攻撃判定を持っている「チェンジ以下略」を出しとこう。



攻撃判定を持った変型技チェンジクロス・ツインザム。超使える。

ファイヤータイプ(ツインザム1)		プラズマタイプ(ツインザム2)
パンチ	A	パンチ
ファイアーマグナム	B	プラズマミサイル
ファイアーサンシャイン(溜め可)	A+B（空中可）	プラズマドリルバスター
ファイアートマホーク	➡+A	プラズマハンマー
トマホークインパクト	⬅+A｜空中で⬇+A	スピンドロップ
ツインザムラッシュ	⬅➡+A	ツインザムホームラン
シューティングスターブロー	⬅➡+B	ゼログラビティボール
ファイヤーストームフォーメーション	⬅➡+AB	プラズマストームフォーメーション
チェンジクロスツインザム	➡⬅+AB同時	チェンジクロスツインザム
ファイヤースラッシャー	全ボタン同時押し	プラズマドリルインパルス

機体紹介続き◀

生体甲冑、闘う



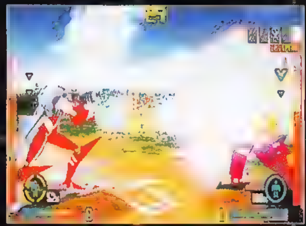
パルシオン

P.KNIFE	
P.BLADE	
P.SPEAR	

ジャブ	A
スライディング	B
パルシウム光線	A+B
追い打ち	相手のダウン中A+J
二段ジャンプ	ジャンプ中J
パルシオンアッパー	➡+A
宇宙側転	➡+B
パルスレイ	➡⬅+A
パルスクリーン	➡+AB同時
ボルティックスフィア	⬅➡+AB同時
宇宙空手	➡⬅+AB同時
オーバー・ザ・ギャラクシー	全ボタン同時押し



空中A+B➡で飛行可能。当たり判定アリ。



お約束の光線技もアリ。

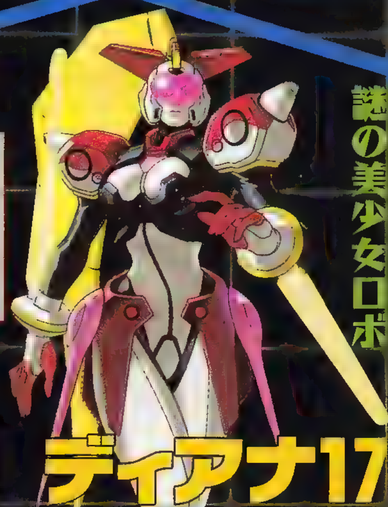
パルシオンは素早い連続攻撃を身上とした、スタンダードな宇宙人だ。

そこはかとなく素早い動きに加え、2段ジャンプも備えているのが心強い。

技表の中でも気になるであろう「宇宙側転」は移動攻撃技。技を出した後、AボタンとBボタン技に派生可能。「宇宙空手」はぶっちゃけた話、宇宙乱舞技だ。

超必殺技の「ボルテックススフィア」は、球状のエネルギー球で相手を包んで以上だ。

謎の美少女ロボ



ディアナ17

ANGEL BOW	
A.SABER	
ANGEL STAR	

機動力と空中制御を武器とする、ディアナ17。特徴は、空中で2回まで攻撃を出すことができることだ。

必殺技では、ハンティングスピアが強力。空中で出すこともでき、ボタンを押したままにすると、相手を行動不能にする効果が付くのだ。動けなくなった相手には、多段ヒットのクリスタルエッジ（ヒット後Aボタン連打）や超必殺技のダイヤモンドロードを狙っていこう。

パンチ／ソニックエッジ	A
シャボンランチャー	B
ハンティングスピア	A+B（溜め、空中可）
二段ジャンプ	ジャンプ中J
ダブルキック	➡+A
クリスタルエッジ	⬅➡+A
マジックジャッジ	➡⬅+B
アトラクティブシャワー	空中で⬇+AB同時
エメラルド・ティアー	空中で⬅➡+AB同時
ダイヤモンド・ローズ	➡⬅+AB同時
ダンシング・エンジェル・エボリューション	全ボタン同時押し



超強力エメラルド・ティア空中攻撃の中に混ぜていこう。

ポンコツ？よせ集め？



ボロン

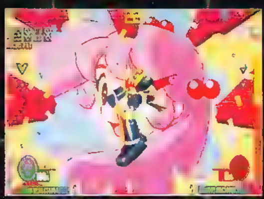
S.HAMMER	L.EXPRESS	MAGIC POT



三度の飯よりドリルが好きなメスト読者にはたまらない攻撃だ！

魔法少女ボリンちゃんの魔法によって動くポンコツロボット、ボロン。奇妙奇天烈なロボだが、物理法則を無視したパワーは侮れない。

強力なのは、風呂屋の煙突から吹き出される逆噴射煙突（⬅➡+B）。ヒットすると、相手を行動不能にするのだ。トドメはドリルで決まり！

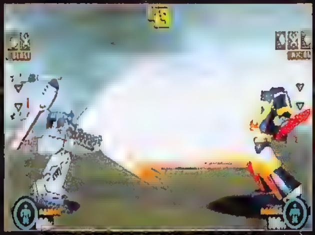


聞き分けないコは、アダルトチックでお仕置きよん♥

鉄球ジャブ	A
シャベルアッパー	B
根性ラリアット	A+B
鉄球ストレート	➡+A（溜め可）
破壊ドリル	⬅➡+A
大江戸キャノン	⬅+B
逆噴射煙突	⬅➡+B
巨大鉄球転がし	⬅➡+AB同時
巨大鉄球落とし	➡⬅+AB同時
わくわくボロン劇場	全ボタン同時押し

ディクセン

汎用最新鋭機



リフレクションサテライトは、必殺技だけでなく、一部の超必殺技も。

FIST BLAST	
SPARK GUN	
HELLFIRE	



・フィクサーキャノン
出が早く。相手に到達する速度も速い。ミサイル系の攻撃をほとんど撃墜でき、使いやすい。⬅+AB同時で対空にもなるぞ。

・ライジングスラッシュ
ヒットすると相手を浮かすことができる。落下してくるところに、超必などで追い打ちを入れられる。

・エイミングサテライト
背中に浮いているサテライトが、相手まで飛んでいって、ショットを撃つ。遠距離の場合、連続で撃つだけでかなりイヤな攻撃になるぞ。

レーザーサーベル系／銃系	A
ハンドグレネード・ショート	B
フィクサーキャノン	A+B
銃持ち替え	⬇or⬆+G
フルバーニアジャンプ	空中で任意の方向+J
ライジングスラッシュ	➡+A
ハンドグレネード・ロング	➡+B
エイミングサテライト	⬅➡+A
リフレクションサテライト	➡⬅+A
ハイパーフィクサーキャノン	⬅➡+AB同時
スラッシュ&シュート	➡⬅+AB同時
ラストシュート	全ボタン同時押し



このように完全に防ぐことができる。遠距離での超必殺技連射も怖くない。

ラファーガ

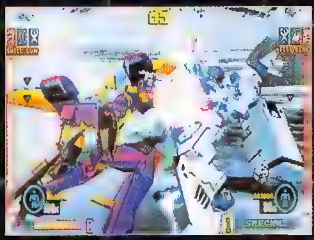


ラファーガのウリはやはり、3段階に変形して、戦い方を変えていける点にある。基本のソルジャー（人型）形態は、多彩な武装と高い格闘能力が魅力。ここから⬆+Gでファイター（飛行）形態に変形。ガードはできず、手前／奥への移動はできない。⬇+Gでスピナー（高機動）形態に変形。ジャンプ不可だが移動速度は高い。

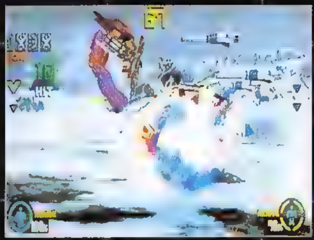
可変型量産機体

パンチ／3WAYショット	A
マイクロミサイル	B
ガンポッドレーザー	A+B
ガンポッドクラッシュ	➡+A
フロートシーカー	⬅➡+A
サイドワインダー	⬅➡+B
サマーソルトキック	A+J
追い打ち	相手がダウン中A+J
変形	⬇+or⬆+G
P.B.P.	⬅➡+AB同時
S.A.A.(スピナー時)	⬅➡+AB同時
C.C.A.(ファイター時)	⬅➡+AB同時
トランスフォーム・タクティクス	全ボタン同時押し

SHELL GUN	
T.CANNON	
S.S.POD	



スティールダッシュからの強力な連続技もソルジャーの魅力。



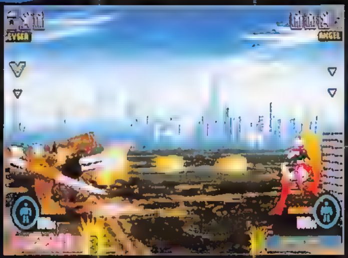
攻撃と変形を同時に実行する技もあるぞ。

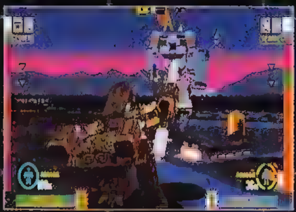
ワイズダック

鋼鉄の虎



兵器の基本は火薬っしょ。血と硝煙の臭いがプンプンするぜ！





漢なら狙え、ブルブレイカー！飛び出す薬莢がイカス！

F.GEYSER	S.A CANNON	M.BARRAGE

新兵、おまえは何のために戦っている。誰のために戦っている。俺か？俺は生き残るために戦うのさ……ってな感じで、血と汗と油と硝煙の臭いがプンプンする漢のメカ、ワイズダック。

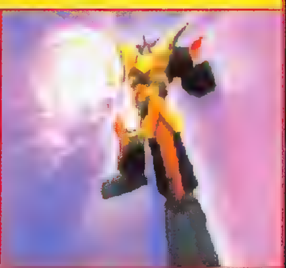
このメカの特徴は、なんといってもジャンプができないこと。ジャンプボタンを押すと、なんと地雷を設置するのだ。建物の陰なんかに置くとマニアっぽい。

右手のパイルバンカーも、漢としては黙っちゃおけない魅力的な兵器。ブルブレイカーで突き刺した後は、当然のごとく火薬で衝撃を与えてくれるぞ。狙うしかー！

パワークロー／3連バルカン	A
ミサイルランチャー	B
エクスプロージョンウォール	A+B
トラッピングポッド	J
ナパームボム	B+J
ネットミサイル	➡+B
ブルブレイカー	⬅➡+A
フォトンキャノン	⬅➡+AB同時
対空フォトンキャノン	➡⬅+AB同時
フルメタルハンター	全ボタン同時押し

次回予告

次回、怒濤のCPU攻略「恐怖の破壊大帝を倒せ！」にヒィーーート ブレイザーッ！





SAMURAIを遊ぶにあたってポイント紹介

そろそろ発売となる「アスラ斬魔伝」。前回は基本的な操作方法・システムをお送りしたので、今回は覚えておくと役に立つチョイテクをお伝えしよう。

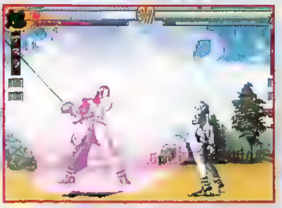
●割り込みと避けの関係
今作「アスラ斬魔伝」では、前作「侍魂」のように隙が小さい弱斬りをザクザク出しているだけで相手を押していけるほど甘くはない。これはほとんどの場合で、技ガード後は防御側が先に動けるようになったためだ。このおかげで、小斬り連打の間にはいろいろな技で割り込むことが可能となった。

また、逆にこの割り込みに対抗するには、Dボタンによる避けが効果テキメン。技をガードさせたあと相手の反撃を読んだ場合は、すぐにDボタンを押そう。これで割り込み技を出してくる相手の側面に回り込むことができるぞ。例外もあるが、基本的に相手の背中方向に避けるといい傾向にあるようだ。

●特定の技に弾き返しを狙え
今回からの新システムである弾き返しは、簡単なところでは2段技に対して使うのが狙いめ。連続ガードの技なら1段めをガードしたあとでレバーニュートラル→後ろに入れるだけでOKだ。

●中ジャンプからの攻め
レバーを→→↗と入力すると、通常とは軌道が異なる低いジャンプになる。もちろんここから空中の技を出すことも可能なので、キャラによってはかなり有効な攻めの手段となるぞ。

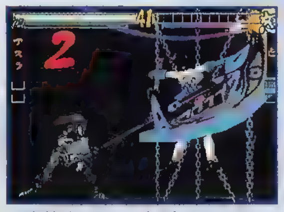

レアシィマ。様々な遠隔攻撃を持つ反面のアスラ。


ルエ=レズ。体力を回復することも可能だ。

反面のアスラ
壊帝の側近

技名		入力コマンド
レ=イルバグ	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
レ=ウグアル	弱	空中で↓↘→Ⓐ
	強	空中で↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時空中で↓↘→Ⓐ+Ⓑ
レイ・マール	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
レアシィマ	弱	→↘↓↙←Ⓐ
	強	→↘↓↙←Ⓑ
ノア=ラテム		←↓↙Ⓓ
レイル=ハイ		ノア=ラテム中に←↓↙ⒶorⒷorⒸ
レイ=カース		→↓↘Ⓓ
ミ=ブレク		レイ=カース中に←↓↙ⒶorⒷorⒸ
ルエ=レズ		ⒶorⒷorⒸorⒹ押し続ける
リーン=エーク		レイ=カース中に↓↘→Ⓑ+Ⓒ
レイ=ファ=ラース		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


ブベズリーブ。ガード不可の斧が襲いかかる。


秘奥義サナタス。相手を磔にしてから武器を変えながら攻撃する。

アスラ
漆黒の復讐者

技名		入力コマンド
レフィシュル	弱	→↘↓↙←Ⓐ　ヒット中にⒶ
	強	→↘↓↙←Ⓑ　ヒット中にⒷ
	フェイク	→↘↓↙←Ⓒ
	移動	→↘↓↙←Ⓓ
シェドムーサ	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
ナハイベル	上段	←↓↙Ⓐ
	下段	←↓↙Ⓑ
ロジェレフ	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
ブベズリーブ		←↙↓↘→Ⓒ
ノマム		←↓↙Ⓒ
サナタス		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ

攻略地獄


相手のガードを崩すことができる賭場荒らし。


相手の自由を奪う飛び道具、役縛り。ガードはできるぞ。

牙神幻十郎 羅刹



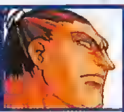
血に飢えた一匹狼

技　名		入力コマンド
百鬼殺	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
引きずり回し		→↓↘Ⓒ
牙神突		→↘↓↙←ⒶorⒷ
紫暮		←↓↙ⒶorⒷ
盃割り		↓↘→Ⓒ
盃砕き		→↘↓↙←Ⓒ
賭場荒らし		←↓↙Ⓒ
役縛り		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


上段投げの雫刃。相手を放り投げて花札とともに切り落とす。

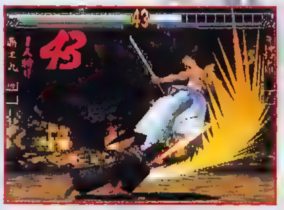

五光斬。連続技に組み込みやすいし、なによりカッコイイ。

牙神幻十郎 修羅



孤高の兇客

技　名			入力コマンド
光翼刃		弱	→↓↘Ⓐ
		強	→↓↘Ⓑ
		怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
桜華斬		弱	↓↙←Ⓐ
		強	↓↙←Ⓑ
三連殺	「牙」	弱	↓↘→Ⓐ
	「角」	弱	「牙」中に↓↘→Ⓐ
	「燐」	弱	「燐」中に↓↘→Ⓐ
	「牙」	強	↓↘→Ⓑ
	「角」	強	「牙」中に↓↘→Ⓑ
	「燐」	強	「燐」中に↓↘→Ⓑ
	「牙」	怒	怒MAX時に↓↘→Ⓐ+Ⓑ
	「角」	怒	「牙」中に↓↘→Ⓐ+Ⓑ
	「燐」	怒	「燐」中に↓↘→Ⓐ+Ⓑ
雫刃			→↓↘Ⓒ
盃割り			↓↘→Ⓒ
五光斬			→↓↘Ⓑ+Ⓒ


天覇凄煌斬。剛破の締めはこれだ。


天覇神滅斬。羅刹オリジナルの乱舞。

覇王丸 羅刹



鬼に近づきし剣客

技　名		入力コマンド
弧月斬	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋風裂斬	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斬	弱	←↓↙Ⓐ
	強	←↓↙Ⓑ
酒瓶打ち		↓↙←Ⓒ
剛破		→↓↘Ⓒ
穂薙（ホナギ）		剛破中に↓↘→Ⓐ
波涛（ハトウ）		穂薙中に↓↘→Ⓑ
天覇凄煌斬		怒MAX時波涛中に→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
怒涛断（ドトウダン）		←↙↓↘→Ⓒ
天覇神滅斬（テンハシンメツザン）		←↓↙Ⓑ+Ⓒ


今回の弧月斬は出かかりがつぶれやすい。

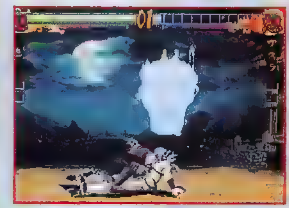

烈震斬の隙は？

覇王丸 修羅



無頼の剣客

技　名		入力コマンド
弧月斬	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋風裂斬	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斬	近距離	←↓↙Ⓐ
	遠距離	←↓↙Ⓑ
酒瓶打ち		↓↙←Ⓒ
豪傑投げ		→↓↘Ⓒ
天覇封神斬		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


無明の怒りMAX状態、波羅夷。相手は毒状態に。

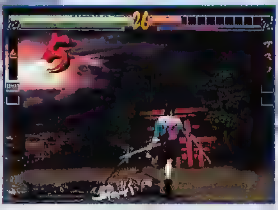

突進技、無常。ヒット後に追い打ちをかけることができる。

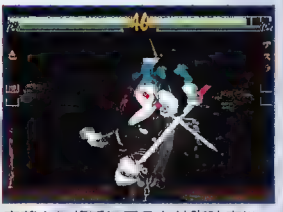
色 羅刹



再び囚われし傀儡

技　名		入力コマンド
ダルマーチャクラーブラヴァルタナ［転法輪］	近距離	↓↘→Ⓐ
	中距離	↓↘→Ⓑ
	遠距離	↓↘→Ⓒ
	怒	↓↘→Ⓐ+Ⓑ
クシャナ［刹那］		↓↙←ⒶorⒷorⒸorⒹ
アショーカ［無憂華］		←↓↙Ⓒ
アビドヤー［無明］	通常	→↓↘Ⓒ
怒「パーラジカ［波羅夷］」		怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
アニトヤ［無常］	中段	←↓↙Ⓐ
	下段	←↓↙Ⓑ
カルナー［慈悲］		←↓↙Ⓓ
ヴァルナ［蒼空神］		→↓↘Ⓓ
スパティカ［頗梨］		空中浮遊中に↓↘→Ⓐ
マニ［摩尼］		空中浮遊中に↓↘→Ⓑ
アルグヤ［閼伽］		怒MAX時空中浮遊中に↓↘→Ⓐ+Ⓑ
ルーパ=スカンダ［色蘊］		空中浮遊中に↓↘→Ⓑ+Ⓒ
ルーパ［色咒］		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


コマンド投げの奈落落としから追加入力で影践に移行する。


空華から相手に乗ると結跏趺座に。ここからAで写真の昇華へ。

色 修羅



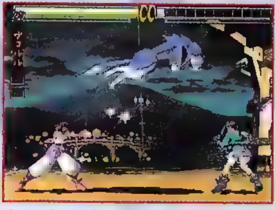
記憶の彷徨人

技　名		入力コマンド
天咆輪	弱「陽」	→↓↘Ⓐ
	強「陽」	→↓↘Ⓑ
	怒「陰」	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
露祓	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空華	阿	↓↘→Ⓓ
	吽	↓↙←Ⓓ
首刀		←↓↙Ⓒ
黄泉落とし		→↓↘Ⓒ
奈落落とし		「黄泉落とし」中に←→Ⓑ
影践（カゲフミ）		「奈落落とし」中に↓↓Ⓐ
顎（アギト）		「黄泉落とし」中に←→Ⓐ
蓮華舞		空中で↓↘→Ⓒ 「空華・阿or吽」中にⒸ
昇華		結跏趺座中にⒶ
散華		結跏趺座中にⒷ
天魔波旬		→↓↘Ⓑ+Ⓒ

ナコルル（羅刹）
アイヌの巫女



技名		入力コマンド
カムイ リムセ	弱	←↓↙Ⓐ
	強	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
アンヌ ムツベ	弱	←↙↓Ⓐ
	強	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
レラ ムツベ	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
カムイ シキテ	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
疾走 流転胸撃刃		↓↘→Ⓒ
シクルゥに乗る		↓↙←Ⓓ
メル シキテ	弱	←↙↓Ⓐ
	強	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
カント シキテ	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
イメル シキテ		空中で↓↘→ⒶorⒷ
カムイ ムツベ		地上で←or↖or↑or↗or→Ⓒ 空中で←or↙or↓or↘or→Ⓒ
円舞剛脚（円舞双掌）		→↓↘Ⓒ
イルスカ エムシ ネワ シキテ		↓↙←Ⓑ+Ⓒ



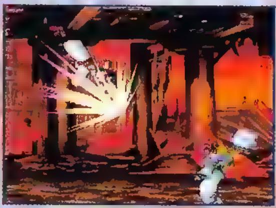
カムイ シキテ。言われたとおり誰もいない空中に突撃するシクルゥ。



円舞剛脚。ガルフォードは男なので。

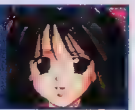


カムイ リムセ。連続で攻撃できる。



カムイムツベ。今さらながらナコルルはコマンドが重複していて大変。

ナコルル（修羅）
アイヌの巫女

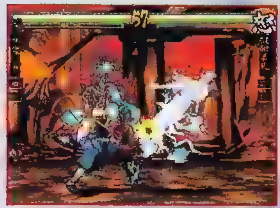


技名		入力コマンド
カムイ リムセ	弱	←↓↙Ⓐ
	強	←↓↙Ⓑ
	怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
アンヌ ムツベ	弱	←↙↓Ⓐ
	強	←↙↓Ⓑ
	怒	怒MAX時←↙↓Ⓐ+Ⓑ
レラ ムツベ	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
シチカプ エトゥ		↓↘→Ⓐ
シチカプ アム		↓↘→Ⓑ
レラ オ チキリ		→↓↘Ⓒ
ママハハに掴まる		↓↙←Ⓓ
カムイ ムツベ		↙or↓or↘Ⓒ
イルスカ ヤトロリムセ		↓↘→Ⓑ+Ⓒ

ガルフォード（羅刹）
正義の稲妻忍者



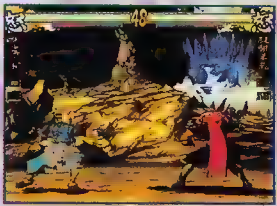
技名		入力コマンド
レプリカアタック	ヘッド	→↘↓↙←Ⓐ
	リア	→↘↓↙←Ⓑ
シャドーコピー	レフト	→←↙↓↘→Ⓐ
	ライト	→←↙↓↘→Ⓑ
プラズマブレード	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
プラズマスパーク		プラズマブレード中にⒶorⒷorⒸorⒹ
プラズマブレイク	弱	→↓↘Ⓐ
	強	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
プラズマファクト		←↓↙Ⓓ
ライトニングスラッシュ		↓↘→Ⓒ
ストライクヘッズ		→↓↘Ⓒ
L.S.T.		怒MAX時←↙↓↘→Ⓐ+Ⓑ
T.B.C.（サンダーブレイクキャノン）		→↓↘Ⓑ+Ⓒ



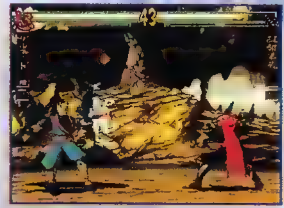
自分本体から放電させて攻撃するプラズマブレイク。



プラズマブレードを任意に弾けさせるプラズマスパーク。

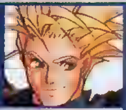


パピィが相手の頭上を狙うレプリカドック。



これが噂の餌。パピィの攻撃力が上がるぞ。

ガルフォード（修羅）
正義のアメリカン忍者



技名		入力コマンド
レプリカアタック	ヘッド	→↘↓↙←Ⓐ
	リア	→↘↓↙←Ⓑ
シャドーコピー	レフト	→←↙↓↘→Ⓐ
	ライト	→←↙↓↘→Ⓑ
ラッシュドック	通常	↓↘→Ⓐ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
マシンガンドック		↓↘→Ⓑ
ストライクドック		↓↘→Ⓒ
レプリカドック	通常	↓↙←Ⓐ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
オーバーヘッドクラッシュ		↓↙←Ⓑ
パピィに餌をあげる		↓↙←Ⓒ
M.S.D.		怒MAX時←↙↓↘→Ⓐ+Ⓑ
D.D.D.(トリプルディー)（ダンシング ドッグ ダイナマイツ）		↓↘→Ⓑ+Ⓒ

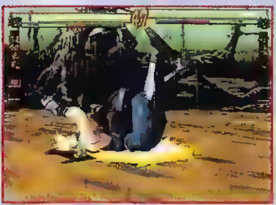
服部 半蔵（羅刹）
伊賀忍軍の頭領



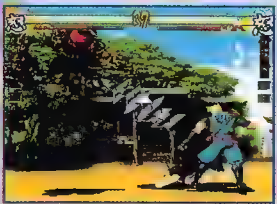
技名		入力コマンド
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
静音		↓↓Ⓒ
猿舞		←↓↙ⒶorⒷorⒸorⒹ
蜘蛛走り		↓↘→Ⓓ
爆顔		ダメージ動作中にⒶ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
もず落とし	通常	→↓↘Ⓒ　「旋」中に？
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ　「旋」中に？
上段当て身		→↓↘Ⓐ
下段当て身		→↓↘Ⓑ
蝕（ショク）		？
律（リツ）		？
罰		←↙↓↘→Ⓒ
雷		→↘↓↙←Ⓒ
砕		←Ⓒ
麟		しゃがんでいる相手に↙Ⓒ 「罰」中に？
雹		しゃがんでいる相手に↘Ⓒ
冥		ダウンしている相手に↘Ⓒ 「雷」中に？　「蝕」中に
獄		ダウンしている相手に↙Ⓒ 「雷」中に？　「蝕」中に
鬚		背後から？
胤		→→Ⓒ
霞		↙Ⓒ
朧		「罰」中に？
戒		「朧」中に？
断		「麟」中に？
業		「冥」中に？
骸		「鬚」中に？
旋		「骸」中に？
真もず落とし		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ、→↓↘Ⓒ



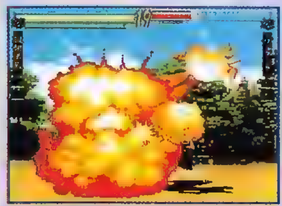
相手の攻撃を弾き返して投げる上段当て身。下段もあるぞ。



単体だけでなく、投げ連携からも狙えるモズ落とし。



怒りMAX空中烈風手裏剣。不自然に大きいが気にしちゃダメ。

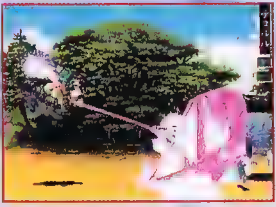


自分の足元から爆発し、相手を巻き込む爆炎微塵隠れ。

服部 半蔵（修羅）
伊賀忍軍の総帥



技名		入力コマンド
影分身	左	→←↙↓↘→Ⓐ
	右	→←↙↓↘→Ⓑ
烈風手裏剣	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空中烈風手裏剣	弱	↓↘→Ⓐ
	強	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
爆炎龍	弱	↓↙←Ⓐ
	強	↓↙←Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
爆炎微塵隠れ		→↓↘Ⓒ
爆炎陣		↓↙←Ⓒ
空蟬	天舞	→↘↓↙←Ⓐ
	地斬	→↘↓↙←Ⓑ
影舞		←↓↙Ⓓ
乱れ烈風手裏剣		↓↘→Ⓑ+Ⓒ



コンル　ストゥ。ルプシ　トゥム中に使える技。



カムイシトゥキ。攻撃判定を前方に出しておくことができる。

リムルル　羅刹

アイヌの巫女



技　名	入力コマンド
ルプシ　トゥム	←↓↙Ⓓ
ルプシ　テク　ヌム	→↘↓↙←Ⓒ
コンル　メム　通常	↓↙←ⒶorⒷ
怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
コンル　シラル 通常	空中で↓Ⓒ
怒	怒MAX時空中で↓Ⓐ+Ⓑ
カムイ　シトゥキ	←↓↙ⒶorⒷ
エプンキネ　コンル	ダメージ動作中に Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
コンル　ストゥ	ルプシ　トゥム中に←↓↙Ⓒ
アㇻカアㇻカ	→↓↘Ⓒ
ピリカノ　オカ　ヤン	相手の背後から→↓↘Ⓒ
テルケ ポン オンカミクル	↓↘→Ⓒ
カルカルセ(シヌ) カルカルセ(エンカ)	↓↘→Ⓓまたは↘Ⓓ ↓↙←Ⓓまたは↙Ⓓ
ルヤンペ コンル ノチゥ	↓↘→Ⓑ+Ⓒ



コンル　シラル。空中でじっとしていると落ちるのはお約束。



エタイエ　シノッ。相手を振り回して投げる。

リムルル　修羅

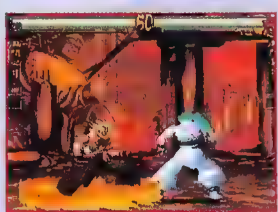
アイヌの巫女



技　名	入力コマンド
ルプシ　クアレ　弱	↓↘→Ⓐ
強	↓↘→Ⓑ
怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
コンル　ノンノ　弱	→↓↘Ⓐ
強	→↓↘Ⓑ
怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
ウプン　オㇷ゚　弱	↓↙←Ⓐ
強	↓↙←Ⓑ
コンル　シラル	空中で↓Ⓒ
エタイェ　シノッ	→↓↘Ⓒ
セトゥル　ヤイトゥパレ	相手の背後から→↓↘Ⓒ
テルケ ポン オンカミクル	↓↘→Ⓒ
カルカルセ(シヌ) カルカルセ(エンカ)	↓↘→Ⓓまたは↘Ⓓ ↓↙←Ⓓまたは↙Ⓓ
ルプシ カムイ エムシ	↓↘→Ⓑ+Ⓒ



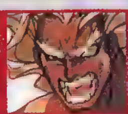
六道烈火の人道。このあとさらに天道で大爆発だ。



構えを変える炎皇転身、発動時の火にも攻撃判定有りだ。

炎邪　火月　羅刹

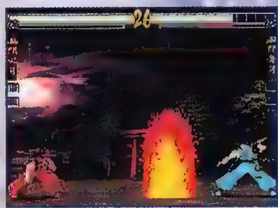
炎の化身



技　名	入力コマンド
火炎撃　弱	←↓↙Ⓐ
強	←↓↙Ⓑ
怒	怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
六道烈火　通常「祓」	↓↘→Ⓒ
通常「爆」	「祓」中に↓↘→Ⓐ
通常「滅」	「爆」中に↓↘→Ⓑ
怒「地獄道」「餓鬼道」	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
怒「畜生道」	「餓鬼道」中に↓↘→Ⓐ
怒「修羅道」	「畜生道」中に↓↘→Ⓑ
怒「人道」	「修羅道」中に→↓↘Ⓒ
怒「天道」	「人道」中に→↘↓↙←Ⓓ
炎熱獄　弱	→↓↘Ⓐ
(エンネツ強	→↓↘Ⓑ
ゴク)　怒	→↓↘Ⓐ+Ⓑ
炎皇転身(エンオウテンシン)	←↓↙Ⓓ
絶焼騎馬式　噴虎(フンコ)	→↘↓↙←Ⓒ
肘打炎迅掌(チュウダエンジンショウ)	→↓↘Ⓒ
狂覚醒(キョウカクセイ)	←↓↙B+Ⓒ



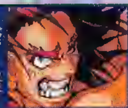
相手を捕まえて直接爆発させる大爆殺。気持ちいい技だ。



任意の場所に火柱を立てる地龍炎。写真は中距離版だ。

風間　火月　修羅

炎の熱血漢



技　名	入力コマンド
不動撃　弱	↓↘→Ⓐ
強	↓↘→Ⓑ
怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
大爆殺　通常	→↓↘ⒶorⒷ
怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
災炎	↓↙←Ⓓ
炎滅　前	←↓↙Ⓐ
後ろ	←↓↙Ⓑ
地龍炎　近距離	→↘↓↙←Ⓐ
中距離	→↘↓↙←Ⓑ
遠距離	→↘↓↙←Ⓒ
肘打炎迅掌(チュウダエンジンショウ)	→↓↘Ⓒ
大炎上	→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ



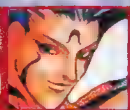
構えを変える水皇転身。足技重視のスタイルになる。



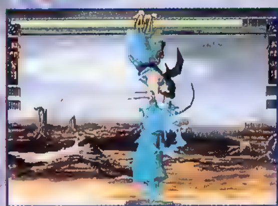
連続入力技の蓮華水舞。入力タイミングは比較的わかりやすい。

水邪　蒼月　羅刹

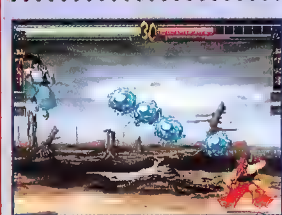
水の化身



技　名	入力コマンド
死月	空中で↓↙←Ⓒ
蓮華水舞　「青蓮華」	↓↘→Ⓒ
「紅蓮華」	「青蓮華」中に↓↘→Ⓐ
「白蓮華」	「紅蓮華」中に↓↘→Ⓑ
翔月　弱	→↓↘Ⓐ
(ショウゲツ)強	→↓↘Ⓑ
怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
水月　弱	↓↙←Ⓐ
(スイゲツ)　強	↓↙←Ⓑ
怒	怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
破月(ハヅキ)	ダメージ動作中に Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ
円月(エンゲツ)	←↓↙Ⓒ
水皇転身(スイオウテンシン)	←↓↙Ⓓ 空中で←↓↙Ⓓ
天昇蓮華 (テンショウレンゲ)	↓↘→Ⓑ+Ⓒ ↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ ↓↘→Ⓒ Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓓ



空中から相手の頭を掴み、そのまま投げる死月。



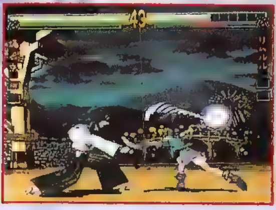
水玉を3つ召喚した後の空中月輪波。贅沢な使い方かも。

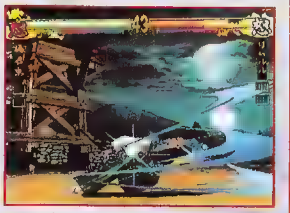
風間　蒼月　修羅

風間最強の刺客



技　名	入力コマンド
死月	空中で↓↙←Ⓒ
月光　近距離	→↓↘Ⓐ
中距離	→↓↘Ⓑ
遠距離	→↓↘Ⓒ
浮月	↓↘→Ⓒ
月輪波　弱	↓↘→Ⓐ
強	↓↘→Ⓑ
怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空中月輪波　弱	空中で↓↘→Ⓐ
強	空中で↓↘→Ⓑ
怒	怒MAX時空中で↓↘→Ⓐ+Ⓑ
召還	↓↙←Ⓓ
月隠れ	←↓↙ⒶorⒷorⒸorⒹ
月昇水柱波	→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ

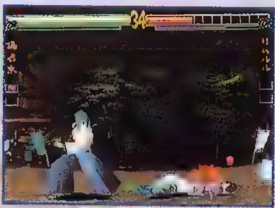

相手の上、中段をいなす朝凪。下段には夕凪で対処する。


霞はボタンの押し分けで上、中、下段に。写真は怒りMAX時。

橘 右京 羅刹
抜刀に命をかけた達人

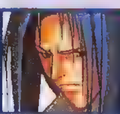


技名	入力コマンド
燕返し　通常 怒	空中で↓↘→ⒶorⒷ 怒MAX時空中で↓↘→Ⓐ+Ⓑ
朝凪(アサナギ)	←↓↙Ⓐ
夕凪(ユウナギ)	←↓↙Ⓑ
朧刀　弱	↓↘→Ⓐ×3
強	↓↘→Ⓑ×3
雪崩(ナダレ)	→↓↘Ⓒ
夢想　霞　上段 (カスミ)　中段 下段 怒	↓↙←Ⓐ ↓↙←Ⓑ ↓↙←Ⓒ ↓↙←Ⓐ+Ⓑ
夢想残光霞	←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ

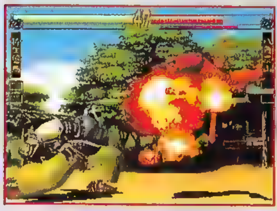

非剣　細雪。フェイク動作の一種だが、ダウン追い打ちにも…。

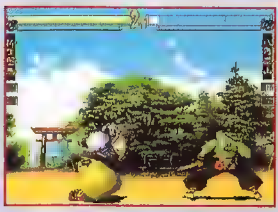

6作目にして、ついにコマンド投げを会得。

橘 右京 修羅
病魔と闘う居合の達人



技名	入力コマンド
燕返し　通常 怒	空中で↓↘→ⒶorⒷ 怒MAX時空中で↓↘→Ⓐ+Ⓑ
秘剣　細雪　弱 強 怒	↓↙←Ⓐ ↓↙←Ⓑ 怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
非剣　細雪	↓↙←Ⓓ
天霜の構え	→↘↓↙←Ⓒ
天つ風	天霜の構え中にⒶ
霜風	天霜の構え中にⒷ
雪崩(ナダレ)	→↓↘Ⓒ
燕六連	→↓↘Ⓑ+Ⓒ 空中で→↓↘Ⓑ+Ⓒ

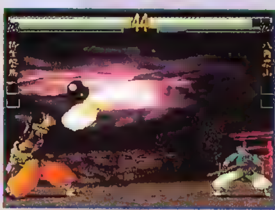

口から火を吐く熱々馬穴。攻撃判定が広く当たりやすい。


写真のようにガードしつつ近づきパンチを連打する常沌埒手。

カラクリ磐馬 羅刹
分身製作第一号



技名	入力コマンド
カラクリ壱番起動 鉄砕丸　上方 水平 下方 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 上方・水平からボタン押したまま↓ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
カラクリ伍番起動 怒裏流　前 (ドリル)　後ろ	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ
カラクリ弐番起動 蛇威炉(ジャイロ)	←↙↓↘→Ⓒ
カラクリ拾七番起動　弱 熱々馬穴　強 (アツアツバーナー)　怒	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ 怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
カラクリ九番起動 常沌埒手　弱 (トコトンラッシュ)　強	→↓↘Ⓐヒット中にⒷ →↓↘Ⓑヒット中にⒷ
カラクリ四番起動 歯止刀	←↓↙Ⓒ
カラクリ四拾参番起動 魔神丸(マシンガン)	↓↘→Ⓑ+Ⓒ

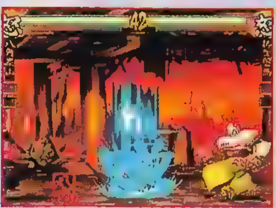

微妙に角度を変えることができる鉄砕丸。下段や中段にもなる。


上段投げの大折檻。相手のお尻を叩く屈辱技?だ。

柳生 磐馬 修羅
異相の裏柳生



技名	入力コマンド
鉄砕丸　上方 水平 下方 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 上方・水平からボタン押したまま↓ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
腕打遠心投	←↙↓↘→Ⓒ
四肢破壊固め	「腕打遠心投中に」←↙↓↘→Ⓐ
粉砕大落下	「腕打遠心投中に」←↙↓↘→Ⓑ
山嵐	怒MAX時「共通投げ」中にⒶ+Ⓑ
大外刈り	「共通投げ」中にⒶ
巴投げ	「共通投げ」中にⒷ
大折檻(ダイセッカン)	→↓↘Ⓒ
顔砕旋風打　通常 (ガンサイセンプウダ)　怒	→↘↓↙←Ⓒ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
頚椎粉砕(ケイツイフンサイ)	しゃがんでいる相手に↘Ⓒ
放り投げ	ダウンしている相手に↙or↓or↘Ⓒ
原爆固め	相手の背後で→↓↘Ⓒ
天地大洛 (テンチタイラク)	←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ →↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ

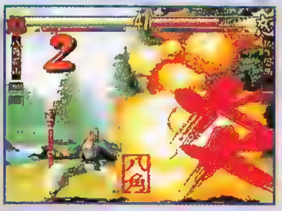

任意の位置に水柱を立てる封字の法「噴」。写真はMAX版だ。


相手のレバーやボタン操作系を狂わせる封字の法「乱」。

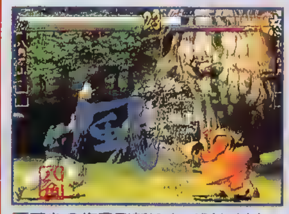
八角 泰山 羅刹
禁を解いた業師



技名	入力コマンド
封字の法「炎」弱 強 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字の法「噴」近距離 中距離 遠距離 怒	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ →↘↓↙←Ⓒ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字の法「封印」	↓↘→Ⓒ
封字の法「乱」	↓↙←Ⓒ
封字の法「因果」	←↓↙Ⓒ
封字の法禁じ手 「火炎爆」	←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ



普段は〝火〟だが怒りMAXで〝炎〟になる封字の法「炎」


覇王丸の旋風裂斬によく似た封字の法「風」。写真はMAX版。

八角 泰山 修羅
闇の書道家



技名	入力コマンド
封字の法「炎」　弱 強 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字の法「風」　弱 強 怒	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字の法「雷」　弱 強	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ
封字の法「斬」　弱 強	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ
封字の法禁じ手 「怒髪衝天」	→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ

台風の 風が吹いても 揺れる乳

デドアラ＋＋のタイトルキャッチはこれからも川柳でいきます。みんなもいいのが思いついたら「デドアラ川柳係」まで、どんどん送ってくれ。

担当：TEAM モチトツ
川柳：京都スー・ノビいち（く）―黒くてでかい―君

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブ



画面表示に目を向けろ！

デドアラ＋＋が画面にいちいち機能したシステムを表示してくれるというのは、プレイすれば一発で分かること。では、その意味は？システムを理解している人でも、気になる表示はあると思うので、今回ここで一気に説明してしまおう。

分かりにくいのがある？

システム表示の意味は決して難しくはないが一応、すべて表にまとめてみた。それを見ればまず理解できるとは思うが、一部分かりづらいだろうというものは、ここでも確認しておきたい。

まず『COUNTER HOLD』は直訳すると、当然カウンターを伴ったホールド。で、よく勘違いしている人がいるが、これはオフェンシブホールド（OH）を指しているのであってディフェンシブホールド（DH）には適用されない。

他に『COMBO HOLD（THROW）』は、入力タイミングも兼ねているので、見て確認するだけでなく、それが出るちょっと前に追加入力、もしくは抜けコマンドを入れるようにしよう。



打撃技VS OH。打撃が出かかりならOHのほうが勝ち…、



カウンターが表示。威力も高くなり嬉しい。



初めて見る技で、それが単発で終わるのかどうかは…、



表示で分かる。タイミングもこのときに覚えよう。

メッセージとその意味
COUNTER THROW DH、OH、CDH、PDHといったホールド全般に対して投げ技が決まった。
COUNTER BLOW 最も普遍的なカウンター。打撃技に対し、その出かかりを打撃技で潰した。
COUNTER HOLD 打撃技の出かかりをOHで掴んだ。その他のホールドは関係なし。
PINPOINT DH ピンポイントDHの成功。CDHでも同様の表示。
CRITICAL HIT それと規定された技でよろけを誘発させた。同時に相手ゲージに枠が表示される。
CRITICAL DH CH中のみ機能するクリティカルDHが成功したことを意味する。
COMBO THROW 投げコンボであることを意味する。追加と抜けのタイミングは表示前が目安。
COMBO HOLD OHの派生を意味する。追加と抜けのタイミングは上と同様。

デドアラ川柳批評

東京都　スー・ノビいち　さんの作品

実は前号から始めていた（あれは酷かった、考えたのオレ）デドアラ川柳。前作のムックの1コーナー『名もなき乳の詩』のときもやっていたが、本誌でも広く読者から募り批評しようということになり、今回はその1発目だ。

とりあえず今回の「台風の…」は及第点に達していると言えます。川柳独特の「言葉のリズム」というか、ま、そんな感じのものが綺麗に出ている秀作でしょう。

また、この季節ということでさりげなく季語（なの?）も織り交ぜて、非凡さをアピール。二度と送ってくんなという感じです。

さらにペンネーム。ゲーメストはシモネタ禁止、ということを分かっているのかいないのか、きわどく放送禁止ギリギリというところでしょうか。なんでも作者は「ティナと草○純が似ている」と主張しているようですが、開発者にそんな思惑はないようですので、どうか忘れて下さい。彼女は古き良きアムロです。

ま、何にせよデドアラ＝ムネと考えるのは一般的で捻りがほしいところですが、記念すべき第1回目。担当者としては感激に堪えず、壮絶な憤りでイッパイ（2乗）です。

ついに我が社員寮1階に怒首領蜂筐体を設置!!GAMEST VIDEO Vol.39・43もそろい、ウハウハである。もちろんフリープレイ／愛知県　P.N.Shooting バカ君　◆いい感じだ。我が社も去年はそうだった（笑）。アトラスさん、ケイブさん、また基板貸して～！（こーじ山下）

ピンポイントDHとクリティカルヒットの関係

前回は古いバージョンの基板で調べていたので入っていなかったが、今回編集部に届いた新バージョンにはホールドに関する新しいシステムがついたので早速紹介しよう。

クリティカル対策に出る

ピンポイントDH（PDH）が、中段パンチ技（⇨⇦H）と中段キック技（⇩⬃⇦H）のみをとれるDHということは前号でも説明したとおり。そしてそれが「対クリティカル技用」の強力な武器であることも書いたが、実際に対戦でそう実感できるかというと…。

しかし今回、新たにできたシステムはまさにそれを具現化したもの。

通常、クリティカルヒット（CH）技はくらって発動してしまうと、よろけ中に2、3発入れられる覚悟をしなければならない。だが新たについた「クリティカルディフェンシブホールド（CDH）」はよろけ中にも機能する。名実ともに対CH用の技だ。

つまり運良くてガードできるか、くらうかしかないよろけ中の相手の技に対してもCDHなら早く回復し、高いダメージを相手に与えることができるようになった。

そこで少し話が変わるが、ここで「よろけの回復」について説明しておこう。

CDHを使わない場合回復はレバガチャ↓レバーを後ろに引いてガードをするという手順を踏むことになるが、それで回復できる時間は数値にして最大10フレーム。よろけている時間がだいたい40～60フレーム（技にもよる）なので、相手が多少まごついてる、もしくは最速でも回復すれば入らない技というのも出てくる。これはよろけ中に技をくらっても同様。

で、もしCDHを使うとどうなるか？入力によりそこから回復はするが、頭の15フレームは機能しない。したがって60フレーム間よろけているとして、レバガチャすれば50フレーム、CDHを入れれば15フレームに短縮できるということだ。

だがCDHにも欠点がある。PDHと違ってコマンドは6種類にもなり、相手の技に合ったものを選択しなければならない。もし間違えてしまうと、カウンター扱いになってCHは続行される…。

またスカリポーズも出るため、そこを途中で止められて投げられてしまうというケースもあるので、それなりに高リスク。特に今作はカウンターの威力が凄まじいので、結果的に「素直にコンボをくらっていたほうがマシ」ということもあり得る。

この辺はもう読み合いの世界で、よろけているほうが不利なのは当然なのだから、どちらの対CHシステムを使うかはプレイヤー次第だ。


これがよろけ中のみ発動させることができるCDH。


CDHの読みが外れると、カウンター扱いになり…、


よろけが持続。仕切直しにならないのが救い。

クリティカルディフェンシブホールド一覧

例：ジャン・リー

クリティカルDHの種類は全部で6種類あるが、実際立ちPや下P、下Kとかの基本的な安い技を普通にくらってもよろけが終わってしまうので、使うのは3種類に絞ってもいい。ただし、それを読まれたり投げ技を重ねられると危険ではあるが…。読み外れてもカウンター表示はでないようになっている。


対上段P（⬁H）


対中段P（⇨⇦H）


対下段P（⇨⬃H）


対上段K（⇦⇦H）


対中段K（⇩⬃⇦H）


対下段K（⇦⇩H）

かすみ

かすみはじつに使いやすいスタンダードキャラと言える。素早い技から始まる連携に加え強力な中段攻撃も豊富だ。

●連人襲

単なるPPPKと思いきや3段目がしゃがみ相手にヒットすればクリティカルヒットする。大ダメージのチャンス到来である。

●風牙

かすみ一押しの技。中段↓上段の連携だが、2段目がクリティカル技になっている。1段目をしゃがんでくらうと2段目は立ちガードしなければならない対応の難しさが強力な理由。技の出が早く硬直が少ないのも使いやすい。

●狼牙

スライディングのような下段攻撃。デンジャーゾーンでカウンターヒットすれば爆発するチャンス。相手が受け身を失敗したら空中コンボを入れよう。

●閃光地襲脚

中段↓下段のコンビネーションで1段目がクリティカル技になっている。2段目の下段攻撃も受け身が非常に取りにくいので、デンジャーゾーンで多用してみよう。


クリティカルヒットを狙うのであれば風牙を使っていこう。

浮天刃	⇧Ⓟ	閃光裏襲斬	⇨ⓅⓀⓀ
避天刃	⇦Ⓟ	閃光虚襲斬	⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ
無影刀	⇨⇨Ⓟ	白霧	⬂ⓅⓅ
霧幻刀	⬂⬂Ⓟ	風牙	⬂ⓅⓀ
閃連襲	ⓅⓀ	天襲脚	⬀Ⓚ
連・疾風脚	ⓅⓅⓀⓀ	飛龍脚	⇧Ⓚ
連人襲	ⓅⓅⓅⓀ	月輪脚	⬁Ⓚ
連地襲	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	連轟脚	ⓀⓀⓀ
連月砕	ⓅⓅ⬁Ⓚ	連人脚	Ⓚ⬂Ⓚ
連光天襲脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ	連地脚	Ⓚ⇩Ⓚ
連光地襲脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	迅槍脚	⇨Ⓚ
連光裏襲斬	ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓀ	狼牙	⇨⇨Ⓚ
連光虚襲斬	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ	裏影狩旋脚	⇦Ⓚ
閃光天襲脚	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	旋	Ⓟ+Ⓚ
閃光地襲脚	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	飛燕昇脚	⇨Ⓟ+Ⓚ
KASUMI			
炎顎蹴	⬂Ⓟ+Ⓚ	烈風脚	⬂Ⓗ+Ⓚ
鉄槌衝	⇩Ⓟ+Ⓚ	疾風脚	Ⓗ+Ⓚ・Ⓗ+Ⓚ
天神翔	⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓟ	旋 霞蹴り	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
影疾	⇩Ⓗ+Ⓚ	月影脚	（敵に背を向け）⇧Ⓚ
霧幻白羽取り	（敵中段Ⓟに対し）⇨⇦Ⓗ	虹掛け	Ⓗ+Ⓟ
桜惑い	（敵中段Ⓚに対し）⇩⬃⇦Ⓗ	冥土御輿	⇦Ⓗ+Ⓟ
紅葉落とし	（敵下段Ⓟに対し）⇨⬃Ⓗ	狼顎蹴	⇩⬃⇦Ⓗ+Ⓟ
桜迷い	（敵下段Ⓚに対し）⇩⬃Ⓗ	華厳円舞	⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓟ
彩桜	⇨Ⓗ	天瀧脚	⇦⇨Ⓗ+Ⓟ
霞返し	⇩⬂⇨Ⓗ	朧	⬂⬂Ⓗ+Ⓟ
陽炎	⇨⇨Ⓗ	裏燕	（敵しゃがみ時）⇩Ⓗ+Ⓟ
茨落とし	（陽炎中に）⇩Ⓗ	飛燕襲	（敵しゃがみ時）⬃Ⓗ+Ⓟ
飛燕	⬀Ⓗ	翼刈	（敵背後から）Ⓗ+Ⓟ
飛燕逆落	（飛燕中に）⇦Ⓗ	飛襲円舞	（敵背後から）⇦Ⓗ+Ⓟ
虹飛沫	（敵しゃがみ時）⬂Ⓗ	裏駆け	⬁Ⓟ
夢誘	（敵背後から）⇨⇨Ⓗ	鷹爪脚	（敵ダウン時）⇧Ⓚ
桜纏い（アピール）	⇨⇦⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	瓦砕き	（敵ダウン時）⇩Ⓟ

■打撃技 ■投げ技 ■ホールド技 ■特殊行動 コマンドはすべて右向きの場合のものです。

P.S.GAMEST Q&A Ⓔ 良くも悪くも今までのゲーメストが持っていた男臭さというか、野郎ノリが薄くなって残念。カプコンの岡本さんと佐竹雅昭さんのページはなくなってしまったんですか？復活希望／京都府　P.N.緑朗さん　◆お二人のコラムはここで終了です。また機会があったら復活するかもしれ←

攻略地獄

ザック

ムエタイを使うザックの技は、コンビネーション技が多いのが特徴。Hがあるとはいえ手数が多いのはいいことだ。使える技をいくつかピックアップしていこう。

●ティー・ソーク・トロン
中段のエルボーでスキが小さいので打撃戦のメインに使っていきたい。相手がしゃがみ状態か、カウンターならクリティカルヒットし、連携技のダブルソークにつながるぞ。

●ベリアルラッシュ
ローキック5連発。カウンターでクリティカル。ノーマルヒット時も4発目までは連続でつながる。ヒット確認をして最後まで出すかを決めていきたい。中段5発のデーモンラッシュと使い分けよう。

●ヴァーチカルアックス
踵を振り下ろしながら後ろを向く新技。受け身を取られたら背後中段、下段蹴りで追撃を狙おう。

●ハードラッシュ
新たに加わった投げ技。相手にボディブローを打ち込んで遠くへ投げ飛ばす。前作のビーストファングは対しゃがみ投げになった。



モーションは大きいが中間距離で使えるVアックス。

リュウ・ハヤブサ

ハヤブサは忍者だけあって、トリッキーな技を数多く持っている。ここでは特徴的な技を4つほど紹介しよう。

●雷震撃
片手を大きく前に突き出す掌打。ガードされると反撃を受けるものの、リーチが長いわりには発生が早く、中間距離での攻め手として重宝する。

●破邪膝蹴り
ハヤブサにとって重要な浮かせ技。このゲームの性格上カウンターヒットすることが多いので、月輪脚や昇連弾などで追い打ちしよう。

●昇竜脚
中段判定の蹴りを出しながら逆立ちする。この状態から中段、下段、投げなど、さまざまな技に派生させることができる。レバーだけ入れれば逆立ちしたまま移動やジャンプも可能だ。陣風撃や天地返しなど、逆立ち状態に移行する技は多い。

●飯綱落とし
相手をつかんで上空高く舞い上げ、地面に叩きつける派手な3段の投げ技。入力は前作より楽になった。投げ抜けは不可能。



この逆立ち状態からさまざまな技に派生する。

バイマン

バイマンと言えばOHが得意なキャラ。＋＋でカッコイイのが加わったぞ。

●クラッシュレッグスパイク
前作あったストマッククラッシュからの派生。中段2発↓下段という構成で、最初の2発は「しゃがみ」とカウンターが伴えばCHを誘発する。そうなると3発ともつながる。

●ネックホールドスイング
OH。威力はなく、相手を寄せ付け背後をとる。もちろん、その後にキツイ選択肢を迫ることが目的だ。

●カニバサミ
下段のOH。ガードが入っていなくとも、しゃがまれていると入らない。素早く相手の足下を強襲するうえ、姿勢が低く、相手の上段攻撃などをかいくぐらせることができる。ただOH特有の「打撃を吸う」能力は低い。

●STF
カニバサミからの派生。カニバサミ自体相手の虚を突くので、慣れられないうちは意外に振りほどかれない。

●グランドサブミッション
対ダウン投げ。なかなか出が早いので、狙う場所は多い。



どうよ、このバイマンらしい新技のキレは！

■打撃技 ■投げ技 ■ホールド技 ■特殊行動 コマンドはすべて右向きの場合のものです。

BAYMAN

バームアロー	⬁Ⓟ	ジャブ ハイキック	ⓅⓀ
スマッシュフック	⇧Ⓟ	ストームフック	ⓅⓅⓅ
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	ストームバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ
スマッシュ	⬊Ⓟ	ストームソバット	ⓅⓅⓀ
ジャイアントアッパー	⇩⬃⇦Ⓟ	トラースキック	Ⓚ
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	ライジングトマホーク	⬀Ⓚ
スイングダブルハンマー	⇨⇨Ⓟ	ジャベリンキック	⇧Ⓚ
リバースダブルハンマー	⇨⇨ⓅⓅ	ニーリフト	⇨Ⓚ
ボディブロー	⇨Ⓟ	ヒールハンマー	⇦Ⓚ
ストマックブレイク	⇨ⓅⓀ	レッグスパイク	⬃Ⓚ
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	トラップヒールハンマー	ⓀⓀ
クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	トラップダブルハンマー	ⓀⓅ
ジャブ・ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ	トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ
ラッシュソバット	Ⓟ⇨ⓅⓀ	ヘッドバット	Ⓟ＋Ⓚ
ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	ボディソバット	Ⓗ＋Ⓚ
スライディング	⇩Ⓗ＋Ⓚ	脇固め	（敵しゃがみ時）⬂Ⓗ
デストラップ	（敵中段Ⓟに対し）⇨⇦Ⓗ	腕ひしぎ逆十字固め	（脇固め中に）⇩⬃⇦Ⓗ
飛びつき膝十字固め	敵中段Ⓚに対し ⇩⬃⇦Ⓗ	クレイジークラッシュ	（腕ひしぎ逆十字固め中に）⇩⇩Ⓗ
ネックホールドスイング	⇨Ⓗ		
チョークスラム	⇦⇨Ⓗ	ショートキャノン	（敵背後から）⇨Ⓗ
腕固め	⇨⬂⇩Ⓗ	スリーパーホールド	（敵背後から）⇨⇨Ⓗ
スタンディングアームロック	⇨⇨Ⓗ	スイングスリーパー	（スリーパーホールド中に）⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ
首極め腕卍	（スタンディングアームロック中に）⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	フロントスープレックス	Ⓗ＋Ⓟ
DDT	（首極め腕卍中に）⇩⬃⇦Ⓗ	ネックハンギングツリー	⇦Ⓗ＋Ⓟ
軸足払い	⇩⬂⇨Ⓗ	ビクトル膝十字固め	⇩⬃⇦Ⓗ＋Ⓟ
立ちアキレス腱固め	（軸足払い中に）⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓗ＋Ⓟ
		ゴーストバスター	（敵しゃがみ時）⇩Ⓗ＋Ⓟ
逆片エビ固め	（立ちアキレス腱固め中に）⇦⬃⇩Ⓗ	飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	（敵背後から）Ⓗ＋Ⓟ
カニバサミ	⬂⬂Ⓗ	KILLING MESSAGE（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ
STF	（カニバサミ中に）⇩⇩Ⓗ		
グラウンドサブミッション	（敵ダウン時）⇩Ⓗ	ニードロップ	（敵ダウン時）⇧Ⓚ
		ストンピング	（敵ダウン時）⬂Ⓚ

RYU HAYABUSA

破突	⇨Ⓟ	破幻降龍脚	⇧ⓀⓀ
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	光輪脚	⇦Ⓚ
天突	⇧Ⓟ	裏影狩旋脚	⇨⇦Ⓚ
正拳 上段蹴り	ⓅⓀ	破邪膝蹴り	⇨Ⓚ
連刀撃	ⓅⓅⓅ	地滑り	⇨⇨Ⓚ
空旋斬撃	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	昇竜脚	⬇⇦Ⓚ
滅鬼竜巻蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	鳩尾蹴り	（立ち上がり中に）Ⓚ
昇連弾	ⓅⓅⓀ	裏地掃脚	⬂Ⓚ⇩Ⓚ
陣風連脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	陣風撃	⬃Ⓚ⬇Ⓚ
柳槍脚	⬁Ⓟ⇩Ⓚ	陣風連撃	⬃Ⓚ⬃Ⓚ⬇Ⓚ
空震撃	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	蒼空斬刀	Ⓟ＋Ⓚ
破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	裂空落震牙	⬂Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ
地旋脚	⬃Ⓟ⬇Ⓚ	鬼哭神啼脚	Ⓗ＋Ⓚ・ⓀⓀ
日輪脚	⬀Ⓚ	地昇脚	⇦Ⓗ＋Ⓚ
月輪脚	⬁Ⓚ	陣風脚	⇩Ⓗ＋Ⓚ
斬魔蹴り	⬂Ⓗ＋Ⓚ	天砲脚	（逆立ち中に）Ⓟ＋Ⓚ
落震牙	（敵に背を向け）⇧Ⓚ	無双刈	（逆立ち中に）Ⓗ＋Ⓚ
旋刃脚	（逆立ち中に）ⓀⓀ	十字絡み	Ⓗ＋Ⓟ
昇雷門	（敵中段Ⓟに対し）⇨⇦Ⓗ	極光抱反落	⇦Ⓗ＋Ⓟ
裂光鎌鼬	（昇雷門中に）⇩⬃⇦⬁⇧Ⓗ	四方投げ	⬂Ⓗ＋Ⓟ
裂光飯綱	（裂光鎌鼬中に）⇩⬂⇨⬀⇧⬁⇦⬃⇩Ⓗ	落雷衝	⇩⬃⇦Ⓗ＋Ⓟ
		首切り投げ	⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ
蹴撃獲投	（敵中段Ⓚに対し）⇩⬃⇦Ⓗ	昇雷掌	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓗ＋Ⓟ
槍影狩	⇨Ⓗ	鎌鼬	（昇雷掌中に）⇩⬂⇨⬀⇧Ⓗ＋Ⓟ
降天 槍影狩	（逆立ち中に）Ⓗ		
幻影	⇨⇨Ⓗ	飯綱落とし	（鎌鼬中に）⇩⬃⇦⬁⇧⬀⇨⬂⇩Ⓗ＋Ⓟ
隼蹴り	⇩⬂⇨Ⓗ		
幻影・改	（敵しゃがみ時）⬂Ⓗ	斬首閃	（敵しゃがみ時）⇩Ⓗ＋Ⓟ
鎧狩り	（敵背後から）⇨Ⓗ	錐揉投げ	（逆立ち中に）Ⓗ＋Ⓟ
裏雷薙ぎ	（敵背後から）⇨⇨Ⓗ	兜狩り	（逆立ち中に）⇦Ⓗ＋Ⓟ
雷刃	（敵しゃがみ背後から）⬂Ⓗ	裏投げ	（敵背後から）Ⓗ＋Ⓟ
礼（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ	落龍衝	（敵背後から）⇦Ⓗ＋Ⓟ
天地返し	⇩Ⓟ＋Ⓚ	奈落突き	⇧Ⓟ
裏風	⬀Ⓟ	虎牙双弾	⬂Ⓟ

ZACK

ヘルニードル	⇧Ⓟ	インフェルノラッシュ	⇨ⓅⓀⓀⓀⓀ
ティー・ソーク・ボン	⇦Ⓟ	アッパー	⬂Ⓟ
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨Ⓟ	ヘルスマッシュ	⬊ⓅⓅ
デビルズアッパー	⬂⬂Ⓟ	ヘブンスマッシュ	⬊ⓅⓅⓅ
スウェイブロー	⬁Ⓟ	ソーク・クラブ	⇩⬂⇨Ⓟ
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	ダブルインパクト	⇩⬂⇨ⓅⓅ
バルカンエルボー	ⓅⓅⓅ	ライジングヒールキック	⇧Ⓚ
マッドビースト	ⓅⓅⓀⓀⓀⓀ	ティー・カウ トロン	⇨Ⓚ
マッドハウンド	ⓅⓅ⬇ⓀⓀⓀⓀ	ガトリングニー	⇨ⓀⓀ
バルカンニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ
バルカンエッジ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	ハーフスピンハイキック	⇦Ⓚ
ジェノサイドラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	ハーフスピンソーククラブ	⇦ⓀⓅ
デビルズラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ
ティー ソーク トロン	⇨Ⓟ	スピニングヒールキック	⇩⬂⇨Ⓚ
ダブルソーク	⇨ⓅⓅ	ハイミドルコンビネーション	ⓀⓀ
デーモンラッシュ	⬂ⓀⓀⓀⓀⓀ	フライングニーキック	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
ベリアルラッシュ	⬇ⓀⓀⓀⓀⓀ	スピニングミドルキック	Ⓗ＋Ⓚ
トリッキービースト	⇩ⓀⓅⓀⓀⓀⓀ	エアウォーク	Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ
トリッキーハウンド	⇩ⓀⓅ⬇ⓀⓀⓀⓀ	ターンソーククラブ	（敵に背を向け）⇦Ⓟ
ヴァーチカルアックス	Ⓟ＋Ⓚ	ターンスピニングヒールキック	（敵に背を向け）⇦Ⓚ
ツイスターアッパー	⬂Ⓟ＋Ⓚ		
クロスバズーカ	（敵中段Ⓟに対し）⇨⇦Ⓗ	ワイルドスロー	Ⓗ＋Ⓟ
		ゴッ・コー ティー カウ	⇨⇦Ⓗ＋Ⓟ
ヒールエッジ	（敵中段Ⓚに対し）⇩⬃⇦Ⓗ	ハードラッシュ	⬂⬊Ⓗ＋Ⓟ
		ビーストファング	（敵しゃがみ時）⇩Ⓗ＋Ⓟ
ティー・カウ コーン	⇨Ⓗ		
フォワードトラップ	⇨⇨Ⓗ	ネックハンティング	（敵背後から）Ⓗ＋Ⓟ
リバーストラップ	⇦⇨Ⓗ		
スプラッシュダンク	⇩⬂⇨Ⓗ	バイオレンスビート	（敵背後から）⇨⇦Ⓗ＋Ⓟ
リフトネイプ	（敵しゃがみ時）⬂Ⓗ		
フックエルボー	（敵背後から）⇨Ⓗ	ウェイブ（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ
ヘッドクラッシュ	（敵背後から）⇨⇨Ⓗ	フェイクロール	⇧Ⓗ
バーストニードル	（敵しゃがみ背後から）⬂Ⓗ	フットスタンプ	（敵ダウン時）⇧Ⓚ
		ワイルドヒール	（敵ダウン時）⬂Ⓚ

P.S.GAMEST Q&A E

→ません。とはいえ、これからもストリートファイターIIの企画者だったアリカの西谷氏を始め、いろいろなコラムニストが登場する予定です。ご期待ください。それぞれのノリは今までとは違うかもしれないけれど、良い意味で硬派な部分は残していきたいと思っています。（ぜんじ）

レイファン

レイファンは連携の手数で相手を押すというよりは、強力な技をていねいにつないでいくタイプ。どちらかと言うと一撃必殺系かな。

●当頭砲
しゃがみ状態からの前パンチ。しゃがんでいる相手にヒットさせるとクリティカルヒットになる。

●連肘撃
ヒジが非常に使いやすいので頼りになる技。クリティカル技なので1段目がしゃがんでいる相手かカウンターでヒットしないと2段目が連続とならない。

●七寸靠
空中コンボにはもちろん、低い姿勢から繰り出されるため相手の連携への割り込みにも使える。

●二起脚
相手が反撃してこようとしたときはこの技でつぶしてしまおう。相手の起き上がりが狙い目。

●跌踆
下段を襲う開脚蹴り。ノーマルヒットでは相手はダウンしないので、カウンターヒットがほしいところ。



カウンターか相手がしゃがんでいれば連続ヒットの連肘撃。

ゲン・フー

●挑領
ゲン・フーの基本にして最強の中段攻撃。相手の立ち・しゃがみを問わず、ヒットすればクリティカルヒットが発生する。クリティカルヒット後は、撑掌→撑掌→鶴子栽肩へとつなぐコンボが効率いい。重量級には撑掌を1発減らして対応しよう。

●蛇出洞
中段蹴りから中段突きへとつなぐコンビネーション。1発目をガードされても、ディレイをかければ動いた相手にカウンターヒットしやすい。

●硬開三皇鎖
三連突きを繰り出す「投げ技」。投げたあとはゲン・フーのほうが先に動けるので、すぐに近寄って中段と投げで選択をかけると面白い。ちなみに、前作で活躍した雲閉日月把は空中コンボのダメージが低下したので使いにくい。

●箭歩
相手に向かって大きくステップする特殊移動技。箭歩中にPを押すと中段突きの箭疾歩になるので、やや遠くからの相手の起き上がりを攻めたりするのに重宝する。



ゲン・フーといえば、この悪名高き「挑領」！今回も大活躍。

ティナ

●ナックルアロー
立ちガード・しゃがみガードを問わず、クリティカルヒットを発生させる中段攻撃。技の発生が遅いので、当てるためにはきちんと連携を組む必要があるが、立ち状態の相手にヒットすれば、バーティカルバックチョップ→ジャンピングニーパット→アルティメットコンボとつなぐ空中コンボが狙える。

●アルティメットコンボ
ティナの打撃の中心となる、肘→裏拳→膝の3連続中段攻撃。1段目から2段目へのつなぎが連続技になっているので、非常に使いやすい。

●J・O・サイクロン
単体の技としては最大級のダメージを誇る投げ技。コマンドが難しいと思う人は、相手にしゃがみダッシュで接近し、レバーをニュートラルに戻してから⇨+P+Hと入力すると成功しやすい。

●フライングメイヤー
3連続コマンド投げの始動技。最後まではいれば大ダメージだが、相手が2回抜けるチャンスがあることを考えると、やや使いにくいか。


J・O・サイクロンの威力は強烈！サクッと出せるようになろう。

■打撃技 ■投げ技 ■ホールド技 ●特殊行動 コマンドはすべて右向きの場合のものです。

TINA

ナックルアロー	⬂Ⓟ	ダッシュアッパー	⇨⇦Ⓟ
エルボースマッシュ	⇧Ⓟ	ダブルアッパー	⇨⇨ⓅⓅ
バックチョップ	⬃Ⓟ	バーティカルバックチョップ	⬉Ⓟ
バックチョップハンマー	⬃ⓅⓅ	バーティカルハンマー	⬉Ⓟ⇦Ⓟ
ダブルハンマー	⇦Ⓟ	バックブレインキック	⬃Ⓚ
ロースピンナックル	⬁Ⓟ	ドロップキック	⇧Ⓚ
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	ジャンピングニーパット	⇨Ⓚ
マシンガンミドル	ⓅⓅⓀ	ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ
マシンガンラッシュ	ⓅⓅⓅ	アリキック	⬇ⓀⓀ
エルボー	⇨Ⓟ	ダブルアリキック	⬇ⓀⓀⓀ
エルボー・バックナックル	⇨ⓅⓅ	ショートレンジラリアット	Ⓟ+Ⓚ
アルティメットコンボ	⇨ⓅⓅⓀ	エルボースイシーダ	⇨Ⓟ+Ⓚ
スピンナックルコンボ	⇨ⓅⓅ⬁Ⓟ	ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ
ロードコップコンボ	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	フロントロールキック	⇨Ⓗ+Ⓚ
ロードロップキック	⇩Ⓗ+Ⓚ	ターンソバット（敵に背を向け）	Ⓗ+Ⓚ
ティナスペシャル	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	デスバレーボム	Ⓗ+Ⓟ
アームホイップ（敵中段Ⓟに対し）	⇨⇦Ⓗ	フランケンシュタイナー	⇦Ⓗ+Ⓟ
ドラゴンスクリュー（敵中段Ⓚに対し）	⇩⬁⇦Ⓗ	ボディスラム	⇨⇨Ⓗ+Ⓟ
足4の字固め（ドラゴンスクリュー中に）	⇩⇩Ⓗ	フィッシャーマンズバスター	⇦⬁⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓟ
ハンマースルー	⇨Ⓗ	J・O・サイクロン	⬇⇨Ⓗ+Ⓟ
J・O・S（ハンマースルー中に）	⇩⇧Ⓗ	フライングメイヤー	⇩⬁⇦Ⓗ+Ⓟ
逆羽固め	⇩⬂⇨Ⓗ	サーフボードスタイルロック（フライングメイヤー中に）	⇦⇨Ⓗ+Ⓟ
ロデオホールド（逆羽固め中に）	⇩⬂⇨⬀⇧⬉⇦⬁⇩Ⓗ	J・O・S（サーフボードスタイルロック中に）	⇩⇧Ⓗ+Ⓟ
タックル	⇦⇨Ⓗ	バースボム（敵しゃがみ時）	⇩Ⓗ+Ⓟ
ジャイアントスイング（タックル中に）	⇦⬁⇩⬂⇨Ⓗ	ジャパニーズオーシャンボム（敵しゃがみ時）	⬂⬂Ⓗ+Ⓟ
ニーボンバー（敵しゃがみ時）	⬂Ⓗ	ジャーマンスープレックス（敵背後から）	Ⓗ+Ⓟ
フルネルソン（敵背後から）	⇨Ⓗ	ダブルブレイク（ジャーマンスープレックス中に）	⇧Ⓗ+Ⓟ
ドラゴンスープレックス（フルネルソン中に）	⇨⇦Ⓗ	投げっぱなしジャーマンスープレックス（敵背後から）	⇨⇨Ⓗ+Ⓟ
ニースマッシュ（敵しゃがみ背後から）	⬂Ⓗ	ヒップドロップ（敵ダウン時）	⇧Ⓟ
ガッツポーズ（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	エルボードロップ（敵ダウン時）	⬂Ⓟ
フロントロール	⇩Ⓟ+Ⓚ	ムーンサルトプレス（敵ダウン時）	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ

GEN FU

撑掌	⇧Ⓟ	懐抱頑石 鷹促把	⇦ⓅⓅ
挑領	⬉Ⓟ	懐抱頑石 双推把	⇦Ⓟ⇨Ⓟ
虎抱頭	⬃Ⓟ	懐抱頑石・双推把・双把	⇦Ⓟ⇨Ⓟ・Ⓟ+Ⓚ
単把	⇨⇨Ⓟ	側踹脚	⇨Ⓚ
鷹促把	⇨⇦Ⓟ	鶏腿	➡Ⓚ
烏牛擺頭	⬁⇨Ⓟ	鶏腿 半旋風	➡ⓀⓀ
虎蹲山	⬂⬂Ⓟ	弾腿	⬂Ⓚ
連捶	ⓅⓅ	蛇出洞	⬂ⓀⓅ
連捶単把	ⓅⓅ⇨Ⓟ	七寸腿	⬁Ⓚ
丹鳳朝陽	⬂Ⓟ	七寸腿 烏牛擺頭	⬁Ⓚ・⬁⇨Ⓟ
丹鳳朝陽 虎蹲山	⬂ⓅⓅ	半旋風	⇧Ⓚ
盤肘	⇨Ⓟ	転身後蹴腿	⬉Ⓚ
盤肘 丹鳳朝陽	⇨ⓅⓅ	旋風脚	⬃Ⓚ
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨ⓅⓅⓅ	旋風前掃腿	⬃Ⓚ⇩Ⓚ
懐抱頑石	⇦Ⓟ		
箭疾歩	⇨⇨ⒽⓅ	双飛脚	Ⓗ+Ⓚ
虎撲把	Ⓟ+Ⓚ	前掃腿	⇩Ⓗ+Ⓚ
双把	⇨Ⓟ+Ⓚ	搨把	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
斬捶	⇩Ⓟ+Ⓚ	十字裏横	Ⓗ+Ⓟ
鶴子栽肩	⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ	心意把	⇦Ⓗ+Ⓟ
泰山崩捶（敵上段Ⓟに対し）	⬉Ⓗ	硬開三皇鎖	⇦⇨Ⓗ+Ⓟ
龍形（敵中段Ⓟに対し）	⇨⇦Ⓗ	狸猫上樹（敵しゃがみ時）	⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓟ
龍調膀（敵中段Ⓚに対し）	⇩⬁⇦Ⓗ	虎擺尾（敵背後から）	⇩Ⓗ+Ⓟ
圧手	⇨Ⓗ	雲閉日月把	Ⓗ+Ⓟ
揪腿	⇦⇨Ⓗ	雲閉落捕（雲閉日月把中に）	⇨Ⓗ
捲地風	⇩⬂⇨Ⓗ	盤落地（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
猴形（捲地風中に）	⇨⇨Ⓗ	箭歩	⇨⇨Ⓗ
猴搬枝（敵しゃがみ時）	⬂Ⓗ	側転	⬉Ⓟ
虎蹲山（敵背後から）	⇦⇨Ⓗ	落蹴撃（敵ダウン時）	⇧Ⓚ
		地撑掌（敵ダウン時）	⇩Ⓟ

LEI FANG

前招	⬃Ⓟ	青竜双按	Ⓟ⬂Ⓟ⇨Ⓟ
斜飛肘撃	⇧Ⓟ	単鞭・掛面脚	ⓅⓀ
懶紮衣	⬂Ⓟ	単鞭 穿宮腿	ⓅⓀⓀ
翻身単鞭	⬉Ⓟ	単鞭 穿宮連腿	ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ
双按	⇨⇨Ⓟ	肘撃	⇨Ⓟ
双風貫耳	⇨⇦Ⓟ	連肘撃	⇨ⓅⓀ
七寸靠	⇦⇨Ⓟ	抱頭推山	⇦Ⓟ
当頭砲	⬇⇨Ⓟ	抱頭推山・前招	⇦ⓅⓅ
高探馬	ⓅⓅ	揪地竜	⬁Ⓟ
玉女穿梭	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上歩七星	⬁ⓅⓅ
連環金鶏独立	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	踹脚	⬃Ⓚ
連環抱頭推山	ⓅⓅ⇦Ⓟ	二起脚	⬃ⓀⓀ
連環前招	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	転身擺連脚	⬉Ⓚ
連環跌踆	ⓅⓅ⇩Ⓚ	跌踆	⇩⇩Ⓚ
青竜出水	Ⓟ⬂Ⓟ	掛面脚	⇦Ⓚ
穿宮腿	⇦ⓀⓀ	連環穿宮腿	Ⓚ⇩Ⓚ
穿宮連腿	⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	金鶏独立	Ⓟ+Ⓚ
斧刃脚	⬁Ⓚ	抱虎帰山	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
連環腿	ⓀⓀ	金鶏独立（敵しゃがみ時）	⬂Ⓗ
撤身撃（敵中段Ⓟに対し）	⇨⇦Ⓗ	白鶴亮翅（敵背後から）	⇨Ⓗ
回揩（敵中段Ⓚに対し）	⇩⬁⇦Ⓗ	上歩靠（敵背後から）	⇨⇨Ⓗ
双擺脚（敵下段Ⓟに対し）	⇨⬁Ⓗ	提手上勢（敵しゃがみ背後から）	⬂Ⓗ
抱腿縲脚（敵下段Ⓚに対し）	⇩⇩Ⓗ	倒攆猴	Ⓗ+Ⓟ
鎖擰臂摔	⇨Ⓗ	野馬分鬃	⇦Ⓗ+Ⓟ
摟膝拗歩	⇨⇨Ⓗ	裡擰臂摔	⇩⬁⇦Ⓗ+Ⓟ
挑手打胸	⇩⬂⇨Ⓗ	撤身捶	⇨⇦Ⓗ+Ⓟ
太公釣魚（挑手打胸中に）	⇩⬁⇦Ⓗ	蹬一跟（敵しゃがみ時）	⇩Ⓗ+Ⓟ
連 太公釣魚（太公釣魚中に）	⇨⇨Ⓗ	托肘背摔（敵背後から）	Ⓗ+Ⓟ
落双捶撃（敵ダウン時）	⇧Ⓟ	やったぁ！（アピール）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
震脚（敵ダウン時）	⬂Ⓚ		

P.S.MESSAGE E 「ソニックウイングスリミテッド」に出るラスボス、クーゲルブリッツを逃がすと犬福が出てくる。また1面の背景以外にバッドエンディングにも登場しているのを知っていますか？一度試してみては？／宮城県　P.N.サンクロ君　◆サンクロ君、なかなかマニアックな情報をどうもありがとう（バッド←

バース

新キャラのバースはバイマン以上の重力級なので、最初のうちは扱いづらい印象を受けるかもしれない。

●**ワイルドスイング**
ラリアットの2段攻撃。ディレイを掛けつつCHを狙う。中段技の要。

●**スタンガンチョップ**
使い方としてはワイルドスイングと同じ。3発目はCHを誘発しても入らないので、あまり出す価値はないだろう。

●**ニーハンマー**
空中コンボにはこれ。低空でもキッチリ拾ってくれるのが有り難い。地上でも膝がCHすれば、ハンマーまで連続で入る。

●**キチンシンク**
投げコンボの1発目。コマンドも簡単なのが大きく、かなり使いやすい。この後ストレッチプラム→マンハッタンドライバーへと派生し、とんでもない威力になるが、実戦ではまず抜けられる。

●**パワースラム**
OHだが走って間合いを調整してくれる分、打撃に潰されやすい。オクラホマスタンピートに派生。



投げ系の派生技はこれがメイン。単発ではSフリークを。

ジャン・リー

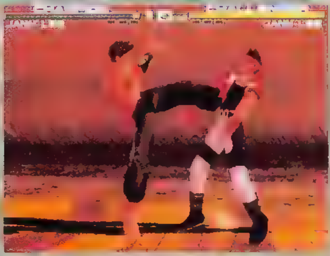
足技主体の攻めが頼もしいジャン・リー。基本的な連携全般は前作と変わらないものの、一部打撃技が変更を受けているぞ。ジャンプ攻撃の変更はちょっと痛いかな。

●**ハイシンニーキック**
クリティカル特性をもつ技で、立ち状態の相手にヒットするとクリティカルを奪える。

●**キックアッパー**
前作でもお世話になった「浮かせ技」。今回はクリティカルを取った後、折檻チョップ→キックアッパーという手順で浮かせて、空中コンボに繋ごう。浮かせてから入れるのはドラゴンキャノンがいい感じだ。

●**ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン**
シビれる名前がついた新コマンド投げ。「エンター・ザ・ドラゴン」とともに、是非狙っていきたい技。次回作で「フィスト・オブ・フューリー」なる技が入ればいいなあ。

●**ドラゴンガンナー**
上段判定のオフェンシブホールド。モーションがさりげないので見切られにくい。



浮かせの要は今回もキックアッパーだ。

あやね

あやねは相手に背を向けたまま移動もできるテクニカルキャラである。単にPを出すだけでも相手に背を向ける。また、相手を背にしてレバー相手方向前斜め下に入力すると低い姿勢のまま相手を向く。

●**覇神双昇**
あやねのPPPも3段目が中段で、しゃがんでいる相手にも有効。使いやすいぞ。

●**弧影爪**
中段→中段で1段目がしゃがんでいる相手に対するクリティカル技。2段目がヒットすれば相手は浮くので、ディレイなども使ってみよう。

●**螺旋裏地脚**
1段目は相手に背を向けるが、しゃがんでいる相手に対してのクリティカル技だ。そのあとの2段目に下段攻撃が繰り出される。

●**羅神曳光砕**
相手に背を向けてからの攻撃。1段目で拾えれば空中コンボに最適。

●**羅刃裏人脚**
3段目がしゃがんでいる相手に対してのクリティカル技。背を向けてからの攻撃はこれが使いやすい。



相手に背を向ける技が多いので早く慣れるのがいい。

打撃技　投げ技　ホールド技　特殊行動　コマンドはすべて右向きの場合のものです。

覇神脚	ⓅⓀ	幻夢槍	⇩⇘⇦Ⓚ
覇神双昇	ⓅⓅⓅ	連天脚	ⓀⓀ
連刃連天脚	ⓅⓅⓀⓀ	迅雷龍槍脚	⇨ⓀⓀ
連刃弧影爪	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	迅雷狼槍脚	⇨Ⓚ⇩Ⓚ
螺旋裏人脚	⇦ⓅⓀ	裂天脚	Ⓗ+Ⓚ
螺旋裏地脚	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	裂空脚	⇘Ⓗ+Ⓚ
弧影爪	⇨ⓅⓅ	狼槍脚	⇩Ⓗ+Ⓚ
双覇脚	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓚ	風塵砕	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓚ
風斬龍舞	⇘Ⓟ⇦Ⓟ	曳光覇神撃	Ⓟ+ⓀⓅⓅ
地雷炎陣	⇘⇘Ⓟ⬇Ⓚ	曳光覇神砕	Ⓟ+ⓀⓅ⇖Ⓚ
風神双昇	⇧ⓅⓅⓅ	曳光覇神蹴	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ
風神連天脚	⇧ⓅⓀⓀ	捷 綾音蹴り	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
飛龍脚	⇧Ⓚ	裏弧影	(×)⇩Ⓟ
龍尾裂扇	⇗Ⓚ	円舞翔	(×)⇧Ⓟ
秋月輪	⇖Ⓚ	風祭	(×)⇧Ⓚ

AYANE

影月輪	(×)⇖Ⓚ	羅刃裏地脚	(×)ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ
羅神双昇	(×)ⓅⓅⓅ	残影覇神撃	(×)⇦ⓅⓅⓅ
羅神曳光破	(×)ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	残影覇神砕	(×)⇦ⓅⓅ⇖Ⓚ
羅神曳光撃	(×)ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ	残影覇神蹴	(×)⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ
羅神曳光砕	(×)ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇖Ⓚ	砂塵蹴	(×)⇙Ⓟ⇩Ⓚ
羅神曳光蹴	(×)ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	円蹴閃	(×)⇩Ⓗ+Ⓚ
羅刃裏人脚	(×)ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	紅葉崩し	Ⓗ+Ⓟ
綾旋	(敵中段Ⓟに対し)⇨⇦Ⓗ	霧惑い	⇘Ⓗ+Ⓟ
風舞陣	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	冥土御輿	⇦Ⓗ+Ⓟ
雪刃	⇨Ⓗ	華蝶乱夢	⇩⇙⇦Ⓗ+Ⓟ
桃扇花	⇦⇨Ⓗ	覇神円舞	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ
陽炎	⇨⇨Ⓗ	影燕	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ
茨落とし	(陽炎中に)⇩Ⓗ	翼刈	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ
雪崩車	⇩⇘⇨Ⓗ	夢解き(アピール)	⇩⇩Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
氷柱落とし	(雪崩車中に)⇧⇧Ⓗ	背陣	⇧Ⓗ
霜刃	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	風舞	(×,⇗
夢誘	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	氷霧晶	(敵ダウン時)⇧Ⓚ
闇鴉	(×)⇨Ⓗ	瓦砕き	(敵ダウン時)⇩Ⓟ
うつつ(アピール)	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	(×)は敵に背を向けた状態で出す技です。	

ナックルアッパー	⇗Ⓟ	ソニックブロー	Ⓟ⇩Ⓟ
バックフック	⇧Ⓟ	ソニックアッパー	Ⓟ⇩ⓅⓅ
折檻チョップ	⇦Ⓟ	コンボロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓟ⇩Ⓚ
スウェイジャブ	⇖Ⓟ	ボディブロー	⇨Ⓟ
ドラゴンブロー	⇩⇘⇨Ⓟ	ボディアッパー	⇨ⓅⓅ
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨Ⓟ	ボディロースピンキック	⇨Ⓟ⇩Ⓚ
フラッシュターン	⇦⇦Ⓟ	フラッシュフック	⇨⇨Ⓟ
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	フラッシュスピンキック	⇨⇨ⓅⓀ
コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	フラッシュロースピンキック	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ
ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	ハイシンニーキック	⇖Ⓚ
ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	リアハイキック	⇧Ⓚ
コンボナックルアッパー	ⓅⓅ➡Ⓟ	ドラゴンキック	⇩⇘⇨Ⓚ
ソニックフック	Ⓟ⇨Ⓟ	ドラゴンスパイク	⇦⇨Ⓚ
ソニックスピンキック	Ⓟ⇨ⓅⓀ	ハイスピンキック	ⓀⓀ
ソニックロースピンキック	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	キックアッパー	⇗Ⓚ

JANN LEE

二起脚	⇗ⓀⓀ	スラストスピンキック	⇙Ⓚ⇩Ⓚ
スナップキック	⇨Ⓚ	サイドキック	⇘Ⓚ
スナップスピンキック	⇨ⓀⓀ	ミドルスピンキック	⇘ⓀⓀ
スナップスパイクキック	⇨Ⓚ⇦⇨Ⓚ	ドラゴンエルボー	Ⓟ+Ⓚ
ミドルフックキック	⇦Ⓚ	シンニーキック	Ⓗ+Ⓚ
ダブルフックキック	⇦ⓀⓀ	ロースピンキック	⇩Ⓗ+Ⓚ
スラストキック	⇙Ⓚ	ブラインドナックル	(敵に背を向け)⇙Ⓟ
スラストミドルキック	⇙Ⓚ⇨Ⓚ	ブラインドエルボー	(敵に背を向け)Ⓟ+Ⓚ
ダブルバインド	(敵中段Ⓟに対し)⇨⇦Ⓗ	ヘルドライブ	Ⓗ+Ⓟ
レッグスウィープ	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	肩車投げ	⇩⇙⇦Ⓗ+Ⓟ
カウンターナックル	⇨Ⓗ	ザ・ウェイ・オブ・ザ ドラゴン	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ
ドラゴンガンナー	⇨⇨Ⓗ	サイドバスター	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ
ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ	ヘルクラッシュ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ
ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)⇦⇦Ⓗ	フロントフェイスロック	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ
シャウト(アピール)	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	リアカウンターナックル	(敵背後から)⇨Ⓗ
		懲罰パンチ	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ
エンター・ザ ドラゴン	(敵ダウン時)⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	踏みつけ	(敵ダウン時)⇧Ⓚ
		ロースナップキック	(敵ダウン時)⇘Ⓚ

バームジャブ	Ⓟ	ヘルシザース	⇖ⓅⓅ
ダブルバーム	ⓅⓅ	テキサスチョップ	⇦Ⓟ
コンボライジングエルボー	ⓅⓅⓅ	ショットガンチョップ	⇦ⓅⓅ
コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	スタンガンチョップ	⇦ⓅⓅ・Ⓟ+Ⓚ
ジャブ・フロントキック	ⓅⓀ	ニーリフト	⇨Ⓚ
コンボキックラッシュ	ⓅⓀⓀ	ニーハンマー	⇨ⓀⓅ
ボディフック	⇨Ⓟ	ジャンピングハイキック	⇧Ⓚ
ワイルドスイング	⇨ⓅⓅ	フロントキック	⇘Ⓚ
ワンハンドハンマー	⇧Ⓟ	キックラッシュ	⇘ⓀⓀ
バッファロークラッシュ	⇘⇘Ⓟ	ドロップキック	⇩⇘⇨Ⓚ
ローリングアックス	⇦⇨Ⓟ	ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
ライジングエルボー	⇨⇨Ⓟ	レッグブレイク	⇙Ⓚ
エルボーバット	⇗Ⓟ	地獄突き	Ⓟ+Ⓚ
エルボーラッシュ	⇗ⓅⓅ	バーススラリアット	⇨Ⓟ+Ⓚ
モンゴリアンチョップ	⇖Ⓟ	フライングクロスチョップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

BASS

フロントロールキック	⇨Ⓗ+Ⓚ	ベアシザース	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ・⇦Ⓟ
ロードロップキック	⇩Ⓗ+Ⓚ	トラースキック	(敵に背を向け)⇦Ⓚ
ベアクラッシュ	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	ファルコンアロー	Ⓗ+Ⓟ
ショルダースルー	(敵中段Ⓟに対し)⇨⇦Ⓗ	水車落とし	⇦Ⓗ+Ⓟ
スパインバスター	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	バース・トルネード	⇨Ⓗ+Ⓟ
ジュラシックトレーラー	(スパインバスター中に)⇦⇦Ⓗ	スーパーフリーク	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ
一本足頭突き	⇨Ⓗ	T・F・B・B	⬇⇨⇦Ⓗ+Ⓟ
フライングボディシザース	⇨⇨Ⓗ	キチンシンク	⇩⇙⇦Ⓗ+Ⓟ
ダイナマイトラリアット	⇦⇨Ⓗ	ストレッチプラム	(キチンシンク中に)⇩Ⓗ+Ⓟ
パワースラム	⇩⇘⇨Ⓗ	マンハッタンドライバー	(ストレッチプラム中に)⇧⇧Ⓗ+Ⓟ
オクラホマスタンピード	(パワースラム中に)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ	バースボム	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ
		ダブルアームDDT	(敵しゃがみ時)⇘⇘Ⓗ+Ⓟ
引き込み逆水平チョップ	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	デンジャラスバックドロップ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ
リバースパワーボム	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	アトミックドロップ	(敵背後から)⇨Ⓗ+Ⓟ
アイアンクロー	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	フェイスクラッシャー	(アトミックドロップ中に)⇨⇨Ⓗ+Ⓟ
グリズリーランチャー	(アイアンクロー中に)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ	エスケープバック	(敵に背を向け)Ⓗ+Ⓟ
カーフブランディング	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	ストンピング	(敵ダウン時)⇘Ⓚ
I LOVE TINA(アピール)	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	ダブルニードロップ	(敵ダウン時)⇧Ⓚ

P.S.MESSAGE E →エンディングにも登場していたとは知らなかったなぁ…)。現在好評稼働中の「クイズ&バラエティ　すくすく犬福」で、すっかりビデシスのマスコットキャラクターになりつつある犬福。今後もご愛好よろしくお願いします。(こーじ山下)

次は君が創る番だ。

ひとつのゲームを世に送るまでには、プランニング、グラフィック、サウンド、プログラムという4つの過程が不可欠。アイマックスアカデミーの学科構成は、ずばりその4つ。基礎、そしてそれぞれの専門を学び、卒業制作ではそれぞれの学科生が集まってチームとなり、自分たちでオリジナルのゲームを企画・制作します。プロと同じことをマスターしていく、メーカーが母体だからこそできる実践的なカリキュラム。もちろん、機材も開発現場と同じ。第1期生はすでに98年春、プロのゲームクリエイターとして活躍をはじめています。君も、本気な仲間と一緒に、プロのクリエイターを目指そう!

現場に即した充実の4学科



PROGRAM

常に新しい技術に取り組む探究心を身に付け、ゲームバランスのカギを握るプログラムセンスを磨く。

SOUND

現場に対応できる、音楽とゲームの両方が分かるサウンドのプロフェッショナルを育成する。





GRAPHIC

絵を描く才能とキャラクターを生み出す創造力、そしてコンピュータによる表現技術を高いレベルで達成する。

PLANNING

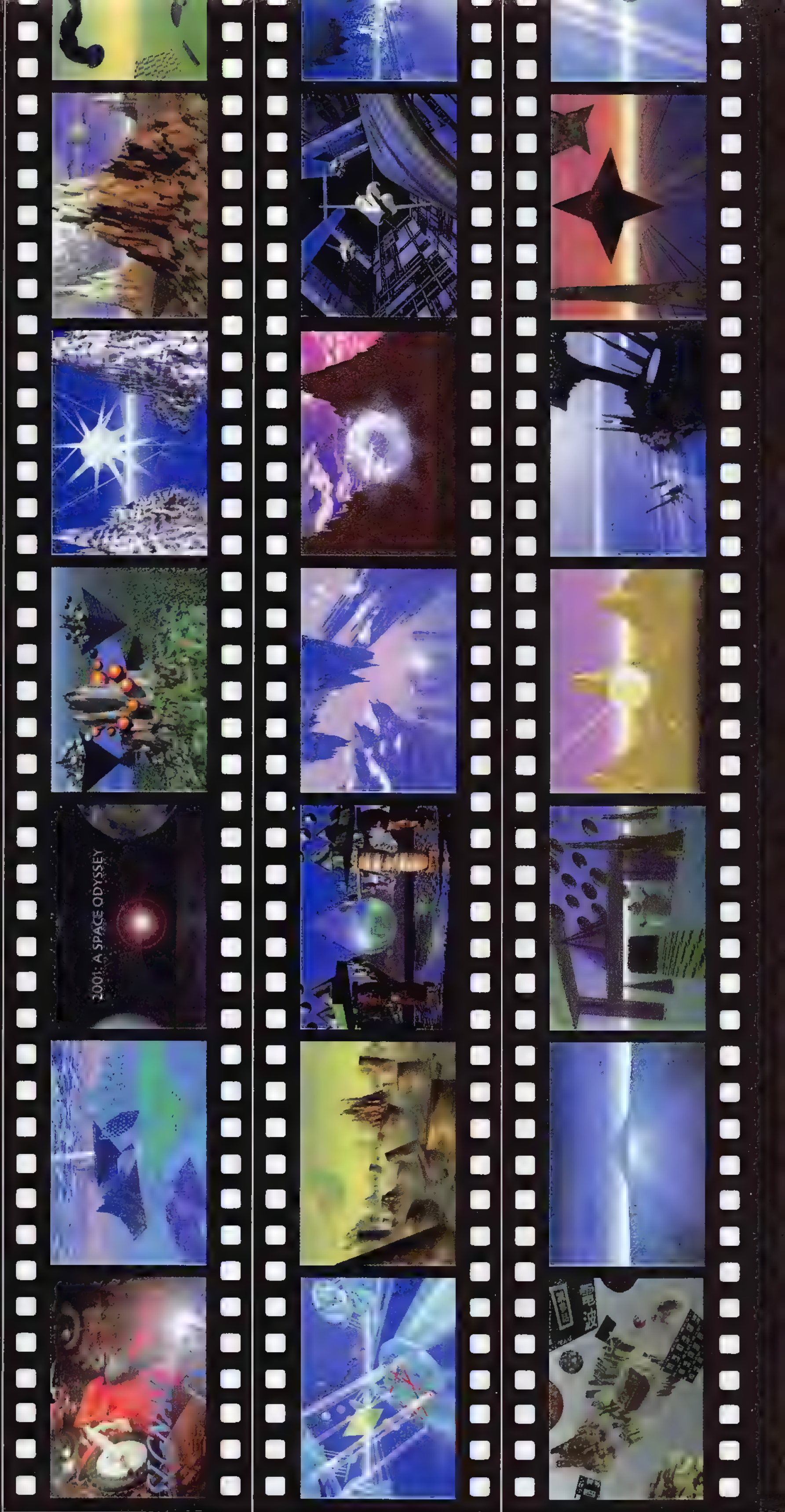
ゲームのアイディアを生み出す発想法のみならず、実際にそのアイディアを形にする技術を身につける。



夜間・短期デジタルクリエイターコース新規開講!

機材・カリキュラム・講師陣など、ゲームメーカーが母体であることをフル活用したアイマックスアカデミー。現場で通用するゲームクリエイターの育成に実績のある当校が、その環境とノウハウを活かしてデジタル業界の幅広い人材育成に着手します。

ゲームクリエイター	デジタルクリエイター	ビジネスパソコン
プランニング グラフィック サウンド プログラム	デッサン グラフィック (昼間・夜間) サウンド (夜間) プログラム (昼間・夜間)	ブラインドタッチ (フリータイム制) パソコン初級 (時間・指定制) パソコン中・上級 (フリータイム制)



I.M.A アイマックスアカデミー
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-4-4小山第2ビル
お問い合わせ
TEL 03-3737-2226
FAX 03-3737-2522

〈体験説明会〉 ※TelまたはFaxにてご予約ください。
10/24(土)・11/14(土)・28(土)・12/12(土) 全日13:00~START

郵便はがき

料金受取人払

蒲田局承認

848

差出有効期間
平成12年9月
25日まで

切手を貼らずに
お出し下さい。

144-8790

051

東京都大田区西蒲田
7-4-4
小山第2ビル

アイマックスアカデミー
行

フリガナ / 氏名		男・女	年齢	才
住所	〒			
TEL	(　　　　)			
学校名		学年		
希望学科	□ ゲームクリエイターコース（全日制2年） □ デジタルクリエイター昼間コース（3ヶ月） □ デジタルクリエイター夜間コース（6ヶ月）			

ケーメスト 号、

キリトリ線

無料案内資料請求ハガキ

下記のアンケートにご協力ください。

1 将来、目指している職業に○をつけてください。

1.企画　2.プログラム　3.グラフィック
4.サウンド　5.営業（販売）　6.ゲーム施設運営
7.とにかくゲーム業界に就職したい
8.その他（　　　　　　　　）

2 今後の進路をどのような方向性でお考えですか。

1.大学が第一志望
2.専門学校が第一志望
3.大学と専門学校を併願予定
4.アイマックスアカデミーが第一志望
5.就職
6.その他（　　　　　　　　）

3 学校説明会（セミナー）へ参加希望しますか。

1.参加希望（希望日に○をつけてください）
　10/24（土）・11/14・28（土）
　12/12（土）
2.参加したいが、上記以外を希望
　希望日（　　月　　日）
3.参加を希望しない

4 お友達で、案内書が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	
住　所	〒		
フリガナ		年齢	才
氏　名			

キリトリ線



千里の道も、一歩から…

SPIKEOUT™

スパイク・アウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

まずは、ステージ1の前半部分で基本操作に慣れて、確実に先のエリアへ進んでいけるように練習しよう！

担当：MVP&伊勢猫

一気に勝負を決めろ！ ダメージ効率UPを目指す

操作に慣れてきたらタイムを節約するためにも、ダメージ効率の高い倒し方を考えよう。

担当：伊勢猫

掴みから投げを狙う

周囲の敵を巻き込むことができる掴みからの投げは、1回の攻撃で大ダメージを与えていく上での基本といえる。

さて、相手を掴んでいくやり方はいたって簡単。掴みたい相手の近くでその方向へとレバーを入れるだけでいいが、Sボタンを押した状態や攻撃の出かかりを掴んでいくことはできないので要注意。相手を掴んだ後はBボタン＋レバー入力でレバー方向へと投げることができ、Cボタンで背後へ回って羽交い締めもできる。

これ以外では正面掴みからであれば、レバーニュートラル＋Bボタンで3回1セットの打撃投げを出すこともできるので、掴んだ相手を2回殴ってから投げ…としていけば、一回の掴みで更に大きなダメージを与えられる。特に体力の多いボスはこちらを使って効率よくダメージを与えよう。

また、B＋C＋Jで周囲の敵をなぎ倒す大回転投げ（要スペシャルアタック）を出すことができ、羽交い締めからJボタン↓レバー入力＋Bでジャンプして掴んでいる相手を地面へと叩きつけるダメージの高い、背後ジャンプ投げを決めることもできるぞ！

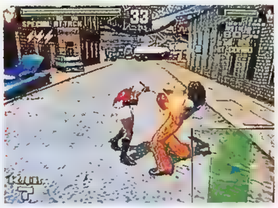
追い打ちで追加ダメージ

投げ以外では当然、B or Cボタンの打撃でダメージを与えて行くわけだが、一連のコンビネーションを使っていくだけではなく、敵を浮かせてからの空中追い打ち（空中コンボ）なども使って、効率的にダメージを与えていきたい。

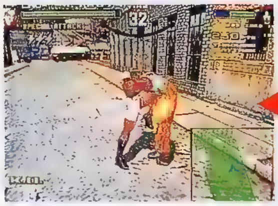
空中コンボを狙っていきやすいのは、ホワイトやリンダといったコンビネーションの最後が浮かし技になっているキャラクターだが、スパイクなどもC＋Jで相手を浮かせて追い打ちを狙っていける。

これ以外にも追い打ちを狙える場面は多く、相手を叩きつける攻撃からも追い打ちは狙っていける。中でもホワイトのB＋C、Bは優秀で、跳ね上がったところへ再度のB＋C、Bを入れていくことも可能。壁が近ければ距離が離れないため、連続的にヒットさせていくこともできる。

また、相手をよろめかせたところへの追い打ちも有効な手段。テンシンのコンビネーションは6発目がヒットすると相手がよろけながらダウンするので、ダウンする前に近づいて追い打ちを入れていくことが可能。リンダの打撃投げなどからも狙っていこう。



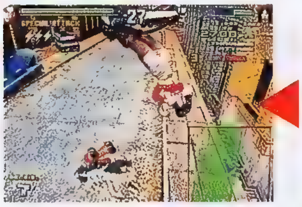
相手を掴みに行くときはスキの少ない打撃で動きを止めてからが基本…。



正面掴みならレバーニュートラル＋Bで打撃投げになってくれるのだ！



掴み中にCボタンで背後へと回り込んで羽交い締めになってくれ…、



羽交い締めからJ→Bでダメージの高い背後ジャンプ投げを出せるぞ！



浮かし技単体でのダメージ自体は別に大したことはないのだが…、



そこへと追い打ちを入れていけば安全に大ダメージを与えることも可能。



グロッキー攻撃を含め、相手をよろめかせる攻撃をヒットさせたら…、



すかさず追い打ちを狙っていくことで一気にダメージを与えていこう。

Q：バトルガレッガは、チッタでも6面のレーザー砲台の2回取りできるのでしょうか？／奈良県　P.N.CMF-V66君　A：一応できますが、2回目の5万点を取るときにもう1回ウエポンを使わないといけないので、実際にやる意味がないと思います。（京城）

◀今、通信が熱い▶ 2P大作戦

担当：[illegible]&(よ)



2人で組んでプレイすれば1人の時より圧倒的に楽で面白い。というわけで2人用の攻略をしてみようと思う。

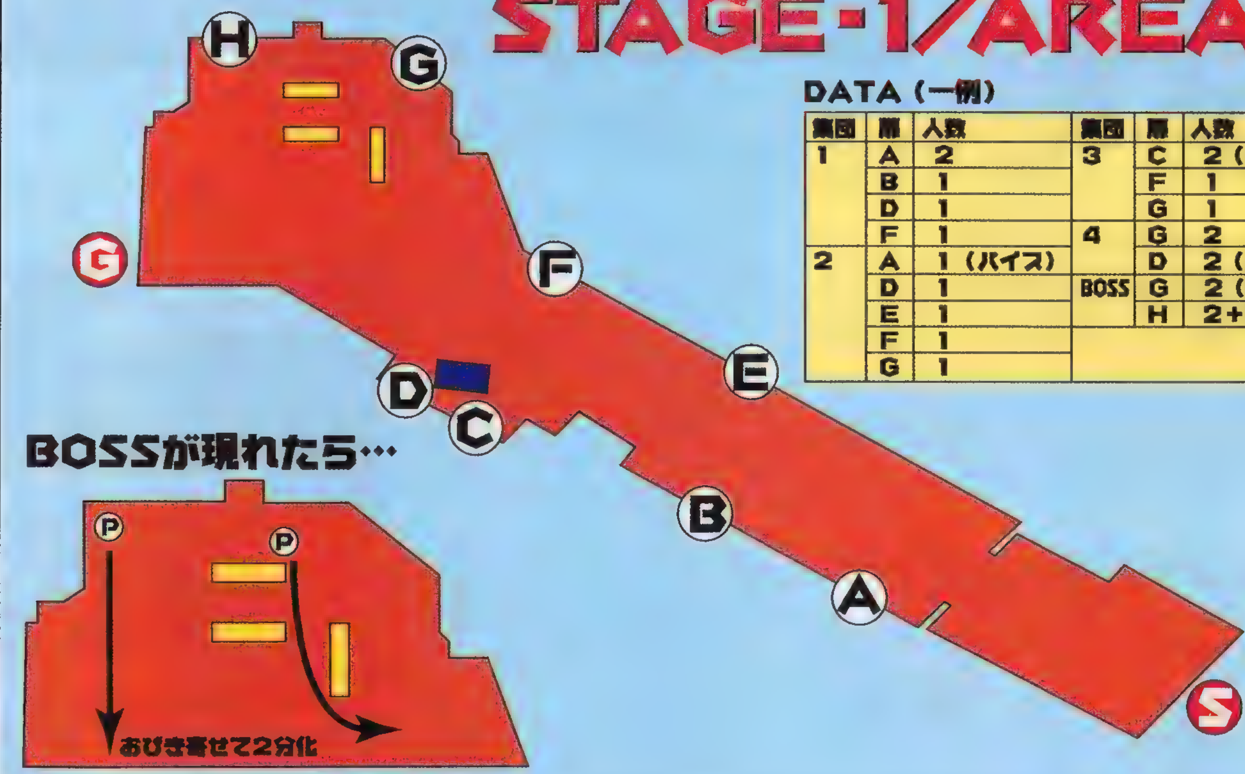
凶器に注意すべし

敵もバカじゃないから、当然痛い攻撃をしてくる。そんな中で注目すべきは、
●凶器持っている奴
である。くらうとやっぱり痛いのだ。
だが、このゲームの凶器の扱いは単純で、
●ダメージを与えればほとんど落とすのである（自分が持った場合も同じ）。
だから敵の集団で凶器を持っている奴を見かけたらまずは攻撃して凶器を落とさすのが頭いいぞ。各エリアごとにそういう奴はあまりいないので覚えてしまうといいだろう。



凶器を持った奴はまっ先に攻撃してしまおう。

STAGE-1/AREA-1



DATA（一例）

集団	扉	人数	集団	扉	人数
1	A	2	3	C	2（スパナ）
	B	1		F	1
	D	1		G	1
	F	1	4	G	2
2	A	1（バイス）		D	2（体力回復大）
	D	1	BOSS	G	2（追加される）
	E	1		H	2+BOSS×2
	F	1			
	G	1			

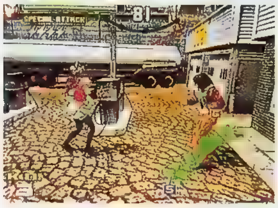
◀STAGE-1 AREA-1▶ BOSS



2Pプレイ時のお約束として、集団の最後の1人を残しておいて、次の集団に対する位置を1人がキープしてから最後の1人を倒すという戦法がある。
また、誰でも考えつく囮作戦も重要。1人が誘っておいて、もう1人が行動、というやつだ。
加えて今回覚えておいてほしいのが、「二分化」である。1人ずつがなるべく離れ、少数に分散させて各個撃破をするこの戦法はAREA1のBOSSで重宝するぞ。

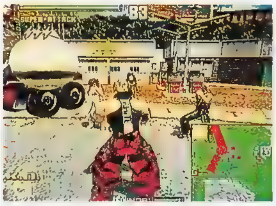
下準備をする

まずは道中の④の4人組のうち1人を残しておいて、Ⓗのシャッターの前に1人が移動しておこう。その後でザコを片付けてもう1人もすぐに



1人がザコとたわむれ、もう1人は配置につく。

図のような位置まで行く。
すかさずボス戦になるが、ここでボスが2体（赤いデブ、白い女）くるので、1人ずつ相手にするようにボスの正面をうろつきつつ1人は真後ろへ、もう1人は斜めに移動していこう。
このようにして1人がボス1体を受け持つ形にすれば、1人あたまの人数がボス×1ザコ×2ぐらいになり非常に楽になるぞ。
あとはなるべく動き回ってまずはザコを処理するようにする。ボスが何かしらの行動をするように前を横切って攻撃を空振りさせ、そのスキにザコをつかんで投げていこう。投げる時にレバーを入れてボスに当てていくようにするといい。
ボスは白い女は攻撃のスキを投げ、赤いデブは正面からビートボタン連打でOK。



おびき寄せてこんな感じに分散させれば…、

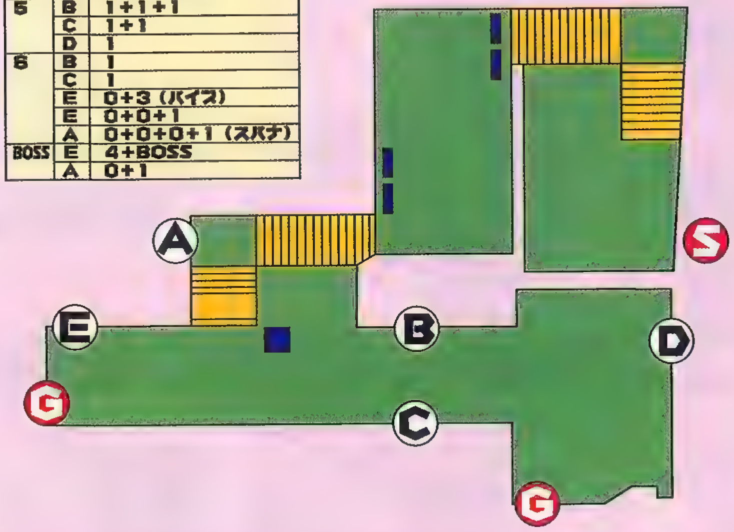


攻撃のスキにザコを掴みに行って投げまくれる。楽勝だ。

STAGE-1/AREA-2

DATA（一例）

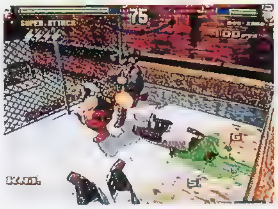
集団	扉	人数
1	A	3
2	A	4
3	A	2（体力回復小）
4	B	3
5	B	1+1+1
	C	1+1
	D	1
6	B	1
	C	1
	E	0+3（パイプ）
	E	0+0+1
	A	0+0+0+1（スパナ）
BOSS	E	4+BOSS
	A	0+1



階段を昇ってまた降りて…

エリア2の前半部分は階段を上り下りしていく高低差のあるフィールドとなる。

さて、スタート直後のグループ1のザコについては、スタートと同時にこちらへと走ってくるので注意。その後に出現してくるグループ2〜4はフィールドの一番奥にあるビルから飛び降りてくるので、階段を上がってこれを倒していく。具体的な対処には2通りがあって、一気に先へと進まない方法と1人が先行して出現ポイントの踊り場で待ち伏せしていくやり方とがある。



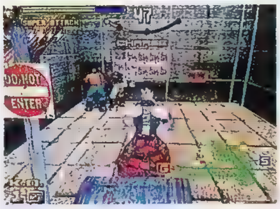
出現ポイントへと先回りして、階段の踊り場で待ち伏せるのもひとつの手。

前者の場合は下り階段の正面へと行かないことで、新しく出現してきたザコを分断することが可能。後者の場合はグループ1のザコを1人残した状態で、どちらかのプレイヤーが先行。攻撃範囲の広いB+Cの足払いを使えば、狭い踊り場にいるザコをいっぺんに巻き込んで倒していける。

ザコを残してボスに備える

チェックポイント後は崩れている階段を2人で降りてしまってもいいが、グループ5のザコが近づいて来てから1人だけが降りていけば、階段の上に残ったプレイヤーに敵を引き付けることができる。

グループ6、7については出現ポイントA、Bの前とCの前に分かれて戦っていくことでザコを分断可能。ただし、タイムが加算されるザコは倒したプレイヤーにのみ追加されるので、最初にタイムが加算されたプレイヤーは味方のサポートに回っていこう。



スタート直後も「囮」を使えば、こんな感じで背後から近づいていけるぞ！

さて、鉄パイプやスパナといった武器を持っているザコの混じったグループ7をすべて倒すとボス出現…となるので、最後の1人を残した状態になったら壊れた階段の下へと移動(図ー1)。勢い余ってザコをすべて倒してしまうとボス戦が格段につらくなるので、ザコの数には要注意だ！

武器を拾って相手を攻撃！

ザコが落とした武器は近くでレバーを下に入れながらB+C入力で拾うことが可能。

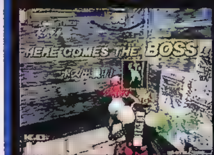
武器を持った状態では攻撃方法が変化、Bで武器固有の攻撃方法になり、B+Cで持っている武器を正面方向の敵へと投げつけて攻撃することができるようになる。

また、ザコが落とす武器以外に道ばたに落ちているものを拾って武器にすることも可能。エリア2ではメイルボックスや工事現場の柵などを拾っていくことができるぞ！



ザコの落とした武器以外にも色々と拾うことができるので、試してみよう。

◀STAGE-1 AREA-2▶ BOSS



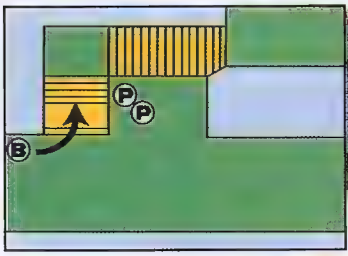
ボスをうまく誘導していければ、クリア自体は難しくはないぞ!!

基本的にボス戦ではボスキャラとザコ数体をまとめて相手にしなければならないため、普通に戦うと思った以上につらい…。しかし、エリア2のボスは協力プレイでありさえすれば、実は周囲のザコを無視してボスキャラのみを相手に1対1で戦うことができる。

その具体的な方法としては、残しておいたザコを図ー1の位置で倒すことが第一段階。こうすることで、出現ポイントEから出てきたボスとザコ数体を、壁の向こう側にある壊れた階段部分に誘導して閉じ込めることができる。

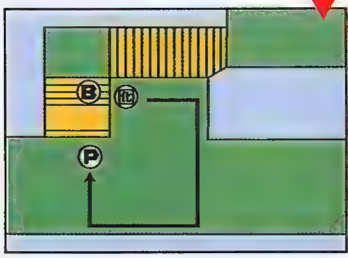
あとは後ろ方向から出現してきたザコをその場で倒して、いずれかのプレイヤーがボス+αを引き付ける「囮」として残ればOK。もう1人のプレイヤーは壁沿いに距離を離して（図ー2）背後へと回り込んでいけば、「囮」のほうを見ているボスを投げで集団から引っ張り出していける。

また、青いザコのどちらかがライフ回復（大）を持っているので、体力が少ないなら先にこちらを倒していこう。





壊れた階段の裏側になるこのポイントでボス+αを出現させてやれば…、





1人を「囮」に残して、もう相方が裏から安全にボスへと接近できるのだ！



ボスはスキの少ない打撃技から掴んで投げでダメージを与えていくと安全。



精鋭ぞろいのゲーメストコレクション
君はもう手に入れた?
スプリガン
THE MOVIE
トレーディングカード
原作:たかしげ宙・皆川亮二　総監修:大友克洋　監督:川崎 博嗣
ヤツがトレカになってやってくる!!
御神苗優、ジャン・ジャックモンドを始めとする強烈なキャラクター!映画ならではのアクションシーン!リアリティ溢れる兵器!忘れられない名場面!
これらを一挙に収録する!
10月発売予定
1パック(10枚入り)……… 343円(税抜)
1BOX(15パック入り)… 5145円(税抜)
©1998たかしげ宙・皆川亮二／小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝
彩京
トレーディングカード
全117種類(スペシャルカード9枚、ノーマルカード108枚)
好評発売中!
1パック(10枚入り)…………343円(税抜)
1BOX(15パック入り)…5145円(税抜)
©PSIKYO
スーパーリアル麻雀
トレーディングカードPart.2
美少女、ご覧あれ♥
スーパーリアル麻雀シリーズ』キャラクターデザインの田中　良先生、PS用ソフト『センチメンタルジャーニー』キャラクターデザインのここまひ先生など、多彩な顔ぶれです。
全100種類(スペシャルカード5枚、ノーマルカード95枚)
好評発売中!
1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
1BOX(15パック入り)…4710円(税抜)
©SETA CORPORATION
ファイナルロマンス4
トレーディングカード
全116種類
スペシャルカード10枚
ノーマルカード106枚
1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
1BOX(15パック入り)…………4710円(税抜)
好評発売中!
©1998 VIDEO SYSTEM
SNK トレーディングカードROUND1
全135種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード126枚
1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
1BOX(15パック入り)…………4710円(税抜)
好評発売中!
©SNK 1993,1996,1997
タイトーユニバース
トレーディングカードPart.1
全99種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード90枚
1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
1BOX(15パック入り)…………4710円(税抜)
好評発売中!
©TAITO CORP.
お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋でどうぞ。
スプリガン発売迫る!注目のポスターセレクションシリーズ
スプリガン
業務用景品
ポスターセレクション
10月発売予定!
©たかしげ宙・皆川亮二/小学館/少年サンデーコミックスより
NEO・GEO
ギャルズポスターセレクションPart.2
業務用景品
全10種類
クリアポスター1種
ノーマルポスター9種
作家リスト
NO.1 「色」 横田　守(クリアポスター)
NO.2 「ナコルル」 あきよしよしあき
NO.3 「キング」 花屋敷ぼたん
NO.4 「ナコルル」 梁生ほずみ
NO.5 「ナコルル&シャルロット」 織倉まこと
NO.6 「不知火　舞」 大張正己
NO.7 「シャルロット」 島本和彦
NO.8 「ユリ・サカザキ」 下北沢鈴成
NO.9 「ブルー・マリー」 たかしあきら
NO.10 「キング&藤堂香澄」 矢野たくみ
©SNK 1992,1993,1994,1996,1997
業務用景品
水谷とおる
オリジナルポスターセレクション
〜Four Seasons〜
全13種類
クリアポスター1種・ノーマルポスター12種
©TOHRU MIZUTANI
新声社
※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。★上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
GAMEST

ゲーム業界は、これからますますオモシロイ!!

dennoh intelligence college

ゲームは今、最先端にして世界規模の産業です！

コンピュータゲームが登場して、まだ20数年。しかし、コンピュータの驚くべき進化に合わせ、ゲーム産業も驚くべき成長を続けてきました。もはやそのマーケットは世界中に広がり、一大産業を築き上げています。既にゲームの市場は、CDの市場さえも抜き去っているほどなのです。
近年、大学生を対象とした就職希望調査で、セガやスクウェアといったゲーム会社が希望企業のトップクラスにランクされることが当たり前になってきました。ゲーム会社の海外現地法人は、数え上げたらきりがありません。大手ゼネコンや旅行代理店の倒産、果ては証券会社や都市銀行による金融破綻が次々と表面化する現代において、こうした大学生達の動向こそが、この業界の現状と将来性を物語っているのです。

学歴・資格不問！ゲーム業界は実力主義なのです!!

大学生達が何故そこまでゲーム業界にあこがれるのか？それはもちろん、産業としての将来性とその待遇、そして文化を生みだすという「やり甲斐」に他なりません。しかもゲーム業界は、従来の年功序列型システムではなく、頑張った人こそが見返りを得ることができる実力の世界。言わば、アメリカ・欧州的システムの世界なのです。やり甲斐と報酬。この二つに勝るものはありません。
しかしそうした世界だからこそ、学歴や資格が意味を持たず、実力のある者だけが参加を許される世界でもあるのです。大学を出たからと言って入社できるわけもないばかりか、特に報酬の大きい開発職は、実力がなければ例え東大卒であろうが意味がありません。大卒で入社するほとんどの者が「営業」や「事務」にしか就けないという事実。情報処理2種を持っていてもゲームプログラマーとしては採用されないという事実が、それを如実に物語っているでしょう。

そんなゲーム業界へ就職するための最適なスクールがココ!!

数ある大学やゲームスクールの中で、学生をきちんとゲーム業界に送り出している学校はほんの一握りに過ぎない。そんな中で、毎年数多くの学生を業界に送り込んでいるのがバンタン電脳情報学院だ。

バンタン電脳情報学院

ゲーム業界への就職率はダントツ！ 他校の追随を許さない名門校がここだ!!

ゲーム業界へ就職できるかどうかは実力次第。ならば、その実力を身に付けられる学校へ通うことが一番の近道だ。日本には大学や専門学校の他、ゲームスクールも存在しているが、学校の実力がどれほどのものかを決定づける要素は数多い。「講師の質と数」「カリキュラム」「使用機材」「1教室における学生数」「就職支援制度」等がそれに当るだろう。そして、こうした要素が相乗効果となって生みだすものが『就職実績』なのだ。それでは、こうした要素を検証しつつ、バンタン電脳情報学院の就職実績を探ってみよう。

歴史

バンタン電脳情報学院は、プロ養成専門機関として有数の実績を誇るバンタン・グループのデジタル部門として設立されている。バンタン・グループの歴史は32年にも及び、電脳情報学院も今年で8年目を迎えているのだ。デジタル分野でのプロフェッショナル養成校としては老舗中の老舗で、実績も群を抜いているのは言うまでもない。

講師

バンタンの講師は、全て現場で活躍しているプロフェッショナル達。「業界で必要な能力は実際に現場で活躍している者にしか解らないし、正確に教えることもできない」という理念の下、現場で使われているノウハウを、現場の人間に直に教えてもらう実践的な授業を展開しているのだ。しかも講師の数は60名を超す。これは学生10人に対して1人の割合。ここまで贅沢な環境は普通の学校では考えられないものだ。もちろん、年に数回しか授業をしないという「客寄せ」的な講師ではない。全ての授業がプロによって行われているのだ。



カリキュラム

バンタンの基本は「産学共同」。業界で活躍するためには、業界との協力体制が大事という考えから、実に様々な企業とコネクションを作り上げている。そのコネクションをフルに利用しているのがバンタンの特徴でもあるのだが、カリキュラムも「産学共同」の名の下、企業と共同で組まれている。プロとしての能力を身に付けるために必要な授業を、企業と共に開発し、教えているのだ。しかも、学生が卒業する2年後の業界を見据えてのカリキュラムだから就職にも有利になるのだ。更に驚くべきことは、こうしたカリキュラムは毎年改正され（必要とあらば期途中でも改正する!）、常に最新の技術を授業に取り入れているのである。



機材

学生にきちんと機材が行き渡るのは当たり前だが、バンタンでは現場で使用されている機材環境をそのまま教室に持ち込んでいる。また、ハードがあってもソフトウェアがなければ意味がないのだが、バンタンではその辺りもきちんと考え、現場で使用されている最新のソフトウェアを導入して授業を行っている。もちろん、コンシューマ系の開発キットを用いて、安易に「プロの技術を身に付けた」と思わせるような授業も行っていないのだ。

少人数制授業

授業における最高の形態が個人授業であるように、先生に対する学生の数が少なければ少ないほど内容が濃く効率の良い授業が行える。特にコンピュータを扱った実践教育等では、学生が多いと個人別のケア等できるはずもない。そこでバンタンでは徹底した少人数制授業を展開しており、平均で25名。最高でも35名、最小だと3名（!）での授業が行われている。これは、各コースに定員を設け、入学試験を実施して定員以上の学生を増やさないためにできることで、願書を提出すれば誰でも入学できてしまうような学校ではとうてい真似できない。大教室がひとつもないことがそれを証明しているのだ。



業界研究

学校という機関はあくまで教育機関であるが、社会のニーズに合った教育ができるかどうかは、学校がどれだけ社会と通じているかがポイントになる。しかし、社会で活躍するための知識・技術を身に付けるための専門学校がそんなことでは意味がない。そこでバンタンでは、学院内に自ら企業を設立し、企業としての活動を通して業界を研究している。それが「電脳工場」だ。電脳工場ではプレステやサターン、Mac、Win等で様々なソフトを開発し、その開発ノウハウを授業にフィードバックしているのだ。もちろん他メーカーとの共同開発も数多く手掛けており、そこで得たコネクションを利用して学生を業界に送り込む手助けもしているのだ。特定の企業に絞ったコネクションではないため、ノウハウが偏ることもなく、様々な企業とパイプを作ることで現場のオールマイティなノウハウを吸収することができるのである。

大卒生、専卒生も多い

秋田大・愛媛大・大阪大・岡山大・香川大・金沢大・信州大・千葉大・電気通信大・東京大・東京外語大・東京理科大・東北大・鳥取大・広島大・北海道大・横浜大・朝日大・神奈川大・九州産業大・慶応義塾大・工学院大・国学院大・国士舘大・駒沢大・城西大・駿河台大・成蹊大・専修大・第一工業大・大正大・高千穂商科大・千葉商科大・帝京大・東海大・東京経済大・東京国際大・東京工科大・東京情報大・東洋大・名古屋学院大・日本大・日本文理大・福岡大・富士大・法政大・明治大・明治学院大・明星大・横浜商科大・立教大・早稲田大・宇都宮文星短大・関東学院女子大・京都府立短大・産業技術短大・実践女子短大・女子美術短大・戸板女子短大・東海通産短大・東京家政学院短大・東横学園女子短大・文京女子短大・名古屋造形芸術短大・新潟工業短大・日本大学短大・朝日コンピュータスクール・岩崎学園情報科学専門学校・大阪電子計算専門学校・大原情報ビジネス専門学校・工学院大学専門学校・国際情報ビジネス専門学校・コンピュータ総合学園HAL・信越電子ビジネス専門学校・仙台電子専門学校・専門学校岡山情報ビジネス学院・総合電子専門学校・中央工学校・千代田工科芸術専門学校・システムアカデミーDo・東京アニメーター学院・東京科学情報システム専門学校・東京ゲームデザイナー学院・東京工科専門学校・東京商科学院専門学校・東京デザイナー専門学校・東京電子専門学校・東京ミュージック&メディアアーツ尚美・名古屋工学院専門学校・名古屋情報産業専門学校・新潟高度情報処理技術学院・新潟コンピュータ専門学校・新潟デザイン専門学校・日本デザイン専門学校・日本工学院専門学校・日本電子専門学校・東日本電子専門学校・ヒューマンクリエイティブスクール・広島電子専門学校・富士通電機専門学校・町田工科ビジネス専門学校・水戸コンピュータ専門学校・水戸電子専門学校・山口電子ビジネス専門学校・代々木アニメーション学院・その他多数

以上がバンタンに入学してきた学生達の、高校以外の出身校である。つまり、どうしてもゲーム業界への就職が諦められず、もう一度バンタンで学び直そうと考える学生が非常に多いということ。「絶対にゲーム業界へ就職するんだ」という、強い意志を持った者達が集まる場所。それがバンタン電脳情報学院なのである。

バンタン電脳情報学院　教務部課長
永島正志



バンタンでは「プロとしての実力をつける」ことに重点をおいているんです。

バンタンの授業というのは、業界で活躍するプロとして求められる能力をいかに効率良く身に付けられるか、というところに重点を置いているんです。ご存じの通り、ゲーム業界では学歴や資格など何の意味ももちません。それよりも、どれだけ本人に実力があるのか、が問われる世界なんです。そうした業界に就職するためには、とにかく業界が認めてくれるだけの力を身に付けなければならないんですね。ですからウチの授業では、実際に業界で活躍しているプロの方々が、実際に業界で必要とされるノウハウを直に教えてくれ、カリキュラムそのものも業界の方々と共同で構成しているんですよ。
もちろん、業界とのパイプ作りにも力を入れていますし、かといってそれは、特定の企業に偏ることのないように配慮されている。それに、職種に対応し、1年次から徹底的に細分化されたコース設定とカリキュラムで、専門職のスペシャリストを養成しているんです。とりあえず手広く学んだところで、そのどれもがプロのレベルに達していないのでは到底就職なんかできないですからね。しかも1年次後半から始まる就職活動を見据え、1年間である程度の作品が作れるだけの実力を身に付けられるよう配慮しているんです。作品がなければ就職活動もできないですからね。他校の学生さんと比較して、早い時期から就職活動ができるという点も、バンタンの学生が就職に結びつく大きなポイントだと思いますよ。1年目に幅広く学び…、というスタイルではその時点で作品を作れるだけの力は身に付きませんし、身に付けられてもそのレベルはたかがしれている。2年次後半に作品ができて本格的に就職活動を始めようとする頃には、バンタンではもう数多くの内定者が出ていて、企業側の採用活動も終りに近づいてしまうんです。2年間という時間は、それほど短いものなんですよ。

ゲームプログラムコース
清水　亮講師



コンシューマゲームの開発に携わる他、専門学校の先生の教科書とも噂のある「Direct 3D プログラミングガイドブック」の執筆者でもあり、Direct 3D プログラミングの第一人者である。

プロ意識を育てられるのは、業界で活躍しているプロだからこそ。

プロが教えるメリットっていうのは、単に業界のノウハウを学べるというだけじゃなく、仕事のチャンスにも恵まれてるってところだと思うんです。講師が持ってるバックボーンが他の学校の先生と全く違うわけですから、業界のことを何でも聞けるわけだし、学生が積極的に関ろうとすれば、チャンスがゴロゴロ転がっているんですよね。特にゲーム業界ってところは、技術的なことはもちろん、プロとしての意識をどれだけ持てるかって部分で、プロになれるかなれないかが違ってくるんです。そのプロ意識を育てられるのも、実際に業界で活躍してるプロだからこそだと思うんです。そこが他の学校と大きく違うところでしょう。
それから是非とも言っておきたいのは、プロになれるかどうかは才能なんかじゃないってこと。努力が全てなんです。努力なくして才能なんてないし、技術は努力の後についてくるんですよ。僕だって才能があるわけじゃないし、それほど自信があるわけでもない。未だに修業中なんです。でもそういう覚悟が大切で、それがなければプロになんかなれないと思うんですよね。
教える立場から言うと、全くの初心者に入学して欲しいと思っています。真白な子ほど吸収力が良いし、真剣にやっていれば必ず就職できるんですよ。やる気と努力さえあればかなり高いレベルになれる。下手なプロが組んだものよりよっぽど良いプログラムを組めるんです。だから真剣に努力する気持ちがあれば初心者でも大丈夫。安心して来て下さい。



ゲームデザインコース
秋山　豊講師



アトラスでゲームソフト開発の企画・シナリオを担当した後、独立。現在、株式会社シエスタの代表取締役兼ゲームデザイナーでもある。実はバンタン電脳情報学院の卒業生だ。

学校は「道具」。要は、最高の道具を選ぶかどうかってこと。

僕が学生達によく話すのは、学校ってところは「道具」なんだってことなんです。
山登りに例えてみると、ゲーム業界に入るってことが山の頂点に登ることだとすると、学校は、山登りのための靴だったり杖だったりするわけです。つまり、登るのはあくまで本人で、学校は山登りを快適にするための道具なんですよ。で、その道具が良いか悪いかによって、山登りが成功するか失敗するかが違ってくるんです。道具っていうのは非常に重要で、ゲーム業界っていう山はそれほど簡単に登れる山でもないから、道具の善し悪しでは途中で挫折することだってあるわけです。通常の専門学校に入学した人の大半はゲーム業界に就職できないという事実がそれを物語っていますよね。つまり山登りの道具は、実際にその山に登った人間が考えた道具じゃなければ使い物にならないんですよ。遠くから山を眺めたことしかない人が「こんな道具があれば大丈夫だろう」という程度で用意した道具なんて、実際には使い物にならないんです。だからバンタンでは、講師が業界のプロであり、カリキュラムも企業の方々と共同で構成されているんですよね。実際に「ゲーム業界」という山に登って、その頂点で活躍した人が考えた道具だからこそ、山登りが楽になって、頂点に登り詰めることが可能になるんです。実際に僕もバンタンという道具を利用して山を登った人間だから、その重要性がとても良くわかるんですよ。恐らく、他の学校では真似のできないことでしょうね。



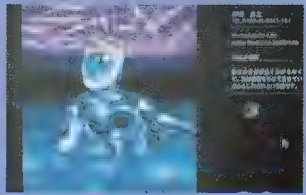
学生の実力検証
学生作品公開！

グラフィック作品(現在の2年生が1年次に作成した作品)

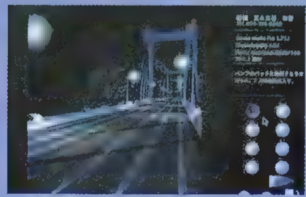
「4月」
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 4時間



「仮面の人」
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 9時間



「橋」
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 1週間



「主を求めて」
舟橋 亘君
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 3日

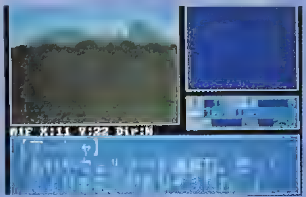


「アメリカを走れ」
三石 和登君
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 1時間

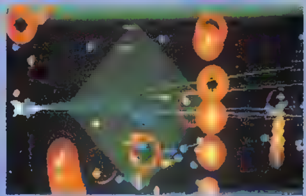


プログラム作品(現在の2年生が1年次に作成した作品)

製作期間:no data
この画面は98/2/25のバージョン。入学後、ほぼ11ヶ月目の作品だが、サウンドプラスターを使ったBGM制御やADVやRPG等に不可欠の簡易言語系をきちんと作り込んである秀作。



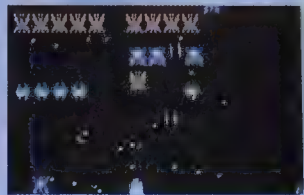
「BLANTS FEAR」
製作者:PDI
製作期間:基本的な部分は入学6ヶ月目には完成していた。現在も断続的にversion Up更新中250以上のキャラを表示しても全く処理落ちしない描画処理や、多彩な敵機の攻撃パターンなど、見どころの多い良作。



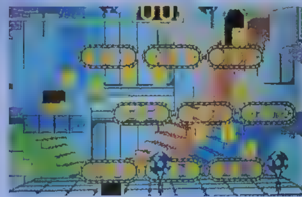
「BURN DOWN」
製作者 secret
製作期間:no data
タイトルデモにメ○デモの影響(?)が見られるシューティングゲーム。これも一年生の作品だ。



「タイトル不明」
製作者 secret
製作期間:no data
往年の名作、○○○クシアンをベースに独自の味付けを施したゲーム。



「Word Fantasy」
製作者:横川 宏毅
製作期間:2.5〜3ヶ月
英単語を用いたアクションパズルゲーム。個人作品ながら、企画、グラフィック、プログラムのどれをとっても高いレベルでまとまっている秀作。



企画・シナリオ作品

「NAV」
チーム名:V-サテライト
グループで制作した企画作品集。多数のデジタル企画書やデモ版を満載したCDROMであり、次世代の企画書を想定した最新版である。もちろん、個人作品も多数収録されている。



OB参加作品

「クラッシュ・バンディクー2 〜コルテックスの逆襲!〜」
卒業生:川俣有未さん
グラフィックス制作として3DCGのムービー部分を担当しています。



「ジングルキャッツ」
(ソニー・ミュージックエンタテインメント)
メインプログラマーとして活躍しています。



「ソウルエッジ」
(ナムコ)
卒業生:山田道夫君
卒業した年に即戦力のプログラマーとして参画しています。

Sorry
実物はお店で買ってね。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベント共、参加費は無料です。

学校説明会

開催日：平日随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日
□時希望

一日体験入学

開催日：10月11日

バンタンで行われている授業のダイジェスト版を体験していただきます。もちろん講師は現役のプロフェッショナル！　ゲーム業界の現状と、ゲーム業界が必要としているノウハウを自分の目で確かめてください。

参加希望及び希望コース

YES　NO

企画・シナリオ　プログラム　グラフィック　サウンド

入学模擬試験

開催日：10月16日

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査意外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

参加希望

YES　NO

特待生制度対応学校説明会

開催日：10月25日

学校説明会で行われる説明内容の他、特待生制度の解説や過去における特待生入試の傾向と対策の解説等をいたします。特待生制度を利用して入学をお考えの方は是非ご参加下さい。

□時希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　　☎（　　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

キリトリ線

郵便はがき

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14- 9GM

バンタン電脳情報学院

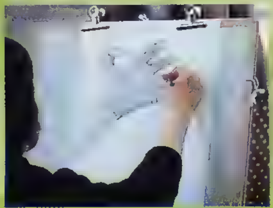
ゲームスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都　立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線






話題沸騰！充実のタイトル！ゲーメストムック最新情報！

GAMEST MOOK

GAMEST MOOK VOL.145
WORLD SERIES VOL.15
BRAVE SERIES Complete Manual

勇者シリーズ コンプリートマニュアル

大好評のうちにTV放映が終了した「勇者シリーズ」。今ここに、勇者の軌跡が完全に甦る……！



表紙は全シリーズのメカデザインを手がけた大河原邦男描き下ろし！

全シリーズ全話完全紹介！各シリーズOP・ED・美術ボード掲載・各放映リスト・スタッフ、キャスト一覧・各シリーズ監督、キャラデザインコメント収録・OVAのすべてを網羅。さらに今冬発売予定のPS版ゲーム「BRAVE SAGA」（タカラ）も大紹介！ゲーム中に初登場する新勇者「勇者聖戦バーンガーン」の最新情報も必見。

勇者シリーズ
「勇者エクスカイザー」「太陽の勇者ファイバード」
「伝説の勇者ダ・ガーン」「勇者特急マイトガイン」
「勇者警察ジェイデッカー」「黄金勇者ゴルドラン」
「勇者指令ダグオン」「勇者王ガオガイガー」

絶賛発売中 定価2500円＋税

GAMEST MOOK

夏元雅人 自選イラスト集（仮）

ロードス島戦記 英雄騎士伝（角川書店）、ザ・キング・オブ・ファイターズ京（SNK）など、人気作を多数手がける夏元雅人先生の自選イラスト集!!



制作担当：田村のちょっとイイはなし　夏元先生とは、コミゲで「海底大戦争」や「ガンバード」を連載していた頃、一度お会いしたことがあります。とても素敵な好青年で、腰が低い礼儀正しい人でした。今も変わらず良い方で、個人的なファンでもある私の口からはとても●●とか●ってしまったなんて言えません。昔の貴重なイラストも入る予定なので、一見の価値アリ、です。

10月下旬発売 価格未定

そうそう、知ってました？ 今が旬のゲーメスト画集

いつでも新しい感動をお届けするゲーメストの人気作家画集。今回は夏元雅人先生の画集も発表されてさらに充実！手応え充分って感じのゲーメストムックだけど、みんなはどの画集がお気に入りなのかな？



桜瀬琥姫自選イラスト集Kaleido Scope
本体価格1850円＋税

中でも「桜瀬琥姫自選イラスト集Kaleido Scope」は落ち着いた雰囲気がとても素敵。静かさの中にも情熱がいっぱいのイラストは贈り物にだってできちゃう。先生のデビューからの軌跡を知ることのできる唯一の資料でもあるんです。

対照的に、元気いっぱい勇気りんりんって感じの画集は「吉崎観音自選イラスト集MINED（マインド）」。色使いの鮮やかさは見てもらえばわかると思うよ。これぞまさに正統派ってかんじの配色は感動もの！ふるえが止まらないのです。



吉崎観音自選イラスト集MINED
本体価格1980円＋税

こっちはもう職人技って感じ。書込まれた線、濃厚な色彩、大胆な構図といえば定評のある彩京。そのイラストレーションがシリーズで登場。ソルディバイドの寺田克也、ストライカーズ1945の高荷義明、ガンバード＆戦国エースの中村博文、そして対戦ホットギミックの司淳など超絶実力派？陣の魅力満載で大人気！「彩京イラストレーションズ 彩」と「彩京イラストレーションズ Pick Up in TUKASA JUN」。あっそう、後者は漢専用なので注意が必要（笑）。



彩京イラストレーションズ 彩
本体価格2000円＋税
彩京イラストレーションズ Pick Up in TSUKASA JUN
本体価格1200円＋税

パソコン版美少女ゲームのムック「リエゾン・イラストレーションズ」は攻略と画集がいっしょになったナイスなタイプ☆でも、こっちはわりと本気で漢専用仕様なので、ちょっとごめんなさいね。良い子はご注意☆



リエゾン・イラストレーションズ
本体価格2000円＋税

あっ！まって、こっちもスゴイんです！ 完成度が自慢のゲーメストムックのご紹介☆



ストリートファイターZERO3　本体価格1480円＋税

毎回違った要素を盛り込んで、新しい格闘ゲームシーンを提供してくれるカプコン。

現在一番人気の最新作「ストリートファイターZERO3」の攻略ムックが大絶賛発売中です。

総勢28人のキャラを遊びつくすなら当然の必須アイテムだね！よろしくちゅーにんぐ！

制作担当 MOOK班の叫び

気が付くと虫の声を聞く季節になっていながら、半径3キロの日常行動範囲ではそういった情緒を感じることもほぼできず。馬肥ゆる秋とはいうが、あのさ、ジョリ安君、そのお腹どうにかしなって。やばいって。

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

ステージクリアボーナス算出式

1.ABILITY（アビリティー）
特定の敵（中型、大型、ボスなど）を破壊したり、勲章を取ることで加算される。

2.EARNED MEDALS（勲章取得率）
このラウンドで取ったメダルの数で、合体勲章も合体した個数分加算される。

3.TECHNICAL POINT（テクニカルポイント）
破壊率やノーミス、特殊ボーナスの取得によって加算される。（合計10ポイント）

●このラウンドの敵破壊率80%以上で	+3
50%以上で	+2
20%以上で	+1
●このラウンドで死ななかったら	+5
特殊ボーナス	
●ミクラスを出し、倒したのが80%以上で	+1
●フェアリーを出し、取ったのが80%以上で	+1

TOTAL SCORE（ボーナス総計）
=アビリティー×勲章取得率×テクニカルポイント
（ただし「×0」の項目は「×1」になる）



担当：GED

「安全第一」が実戦への近道！ボムをケチって「教練終了」なんてことないように。

稼ぐ場合はノーミス必須！

オールクリアも達成し、「狙うはスコアのみ！」なんていうプレイヤーのために、各ステージクリア時の「クリアボーナス算出式」を公開しておこう。

ステージ途中でミスしてもアビリティーや勲章取得率がリセットされるようなことはないが、テクニカルポイントが「マイナス5ポイント」となってしまうのが非常に痛い。単純に「1ミス＝クリアボーナス50％落ち」になってしまうからだ。

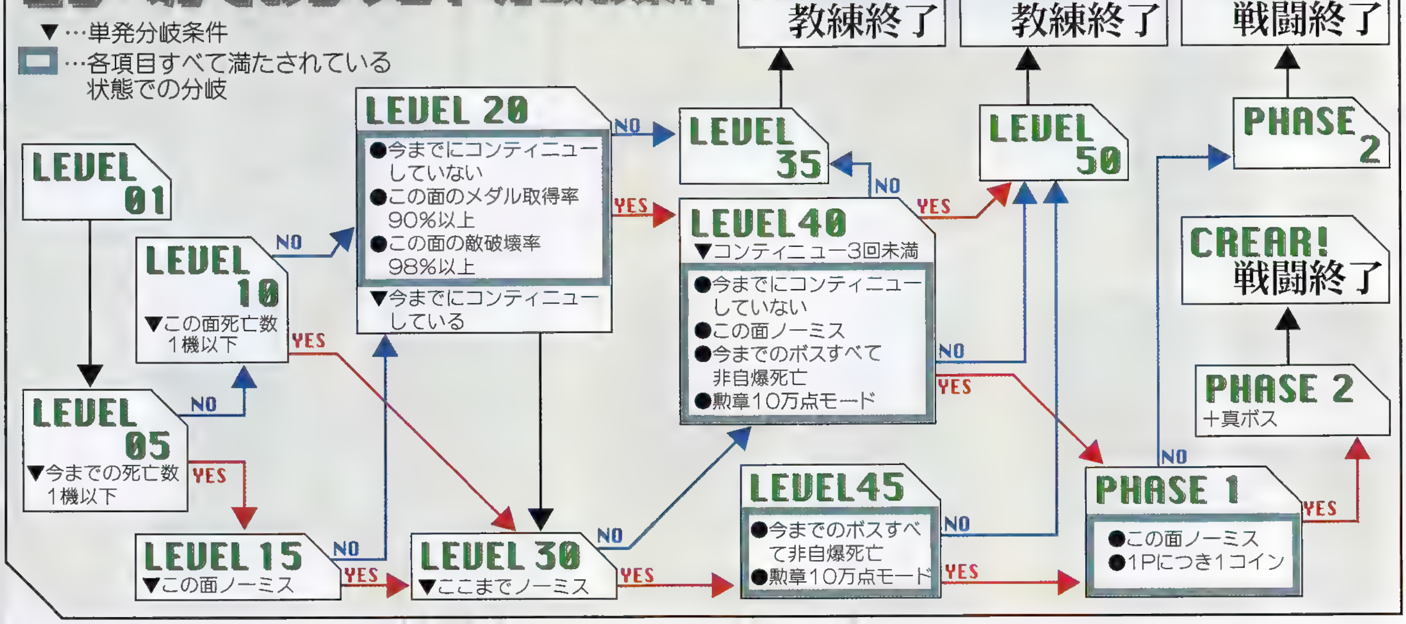


この場合、途中で死んでいたら、560万以上落ちてしまうことに…。

実戦ステージへの絶対条件は、
①今までのボスが自爆ではない
②勲章が10万モードになっている
③ノーコンティニューである
④レベル30までノーミスであるか、レベル40がノーミスであること
となっている。

今まで実戦にいけなかったプレイヤーは、これらのことを意識してプレイしてほしい。手堅く実戦を目指すなら、ボスの危険な攻撃を覚え、ボムポイントをパターン化することが大切だ。

各レベルでのラウンド分岐の条件



ROUND4 初等訓練 Level 20

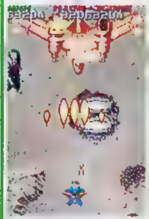
隠しボーナス

今回も、まずは隠しボーナスの紹介から。このステージは、ミクラスやフェアリーはおらず、クイックショットと同時壊しのみとなっている。

●特定の敵を弾を撃つ前に破壊するとクイックショットで、基本点の10倍のボーナスが入る。対象敵機は「MG2、LA2、MG3、LG2」の4種類。

MG2

1万点→10万点

LA2

1万点→10万点

MG3

5000点→5万点

LG2

1万点→10万点

●特定の敵を同時に破壊すると、同時壊しボーナスとして10万点入る。対象敵機は「MG2、MG3、LG2」の3種類。

●ボスの前方機銃が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（5000点→5万点）。

●ボスの前方機銃を左右同時に破壊すると同時壊し（10万点）。

●ボスの後方シャッター砲台が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（10万点）。

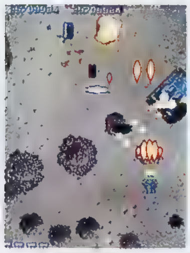
●ボスの後方シャッター砲台を左右同時に壊すと同時破壊（10万点）。

斜め上からの高速弾に注意！

スタート直後、正面にザコ戦車×3、左上にザコ戦車×1がいきなり待ちかまえている。だが、注意すべきはその裏のMG2。MG2は、弾速は速いが正面にしか撃たないので、怖がらずに間に入って同時壊しを狙おう（写真1）。

このとき右のザコ戦車に弾を撃たれるが、遅いので問題はないはず。MG2を破壊したら、周囲のザコ戦車を処理するのだが、左端の戦車を撃ったら、右から出現するMG2に備え、大きく下を回って右へ（写真2）。


（写真1）スタート直後のザコ戦車の裏にMG2×2。間に入って同時破壊を狙うべし。


（写真2）右からのMG2は斜め下を向いている点に注意。下から回り込んで撃ちにいこう。

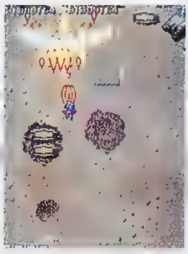
これを破壊したら、すぐに上からMG2×2が出現するので、これも間に入って同時破壊を狙おう。

画面左側に残った数台の戦車を処理したら、正面に出現するMG2×2を破壊する。

MG2の直後は、左下に向かって速弾を撃ってくる右上のザコ戦車（写真3）が気になるが、いったん右に行ってショットをばらまくだけにとどめ、すぐに左上から出現するLA2に備えるため、中央左に戻る。

そして、LA2が出現したら、出現と同時に張り付き、クイックショットを狙う（写真4）。

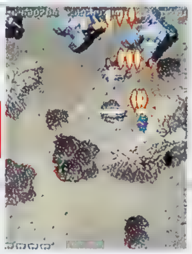

（写真3）MG2×2を破壊してもすぐに前へは行かないように。右端のザコ戦車に注意。

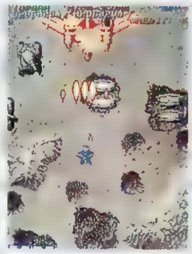

（写真4）左上からのLA2に撃ち込むときも、右上のザコ戦車の速弾に注意すること。

ちなみに、LA2が撃つ中央の弾は自機を挟み込むように狙っているので、「動かなければ当たらない」ということも覚えておこう。

その後も、何カ所か（写真3）の戦車が配置されているので、右に切り返すときはくれぐれも注意してほしい。

しばらく進むと、中央少し右にMG3×2が並んでいる場所があり、（写真5）この後に上部中央少し左上からLA2が出現するが、これも出現即破壊を心がけよう（写真6）。

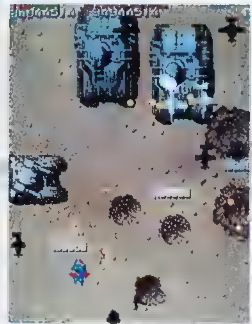

（写真5）MG3×2を破壊したら、右端の戦車を少し撃ち、中央へ戻る。


（写真6）そして、左上から出現するLA2をクイックで破壊。

LA2を破壊したら、画面右端から多数出現するザコ戦車群を撃ちに右へ。

終盤の中型戦車地帯は、無理してチェーンボーナスを狙いに行こうとしなければ問題ないはず。出現順に撃っていけばいいだけだ。

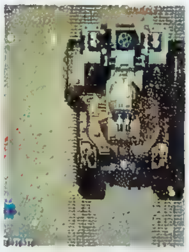
ただし、（写真7）のシーンだけは、すぐ左から出現するMG3を先に破壊してしまおう。あとは、LG2の砲塔を壊した後に撃ってくる速弾に注意するだけだ。

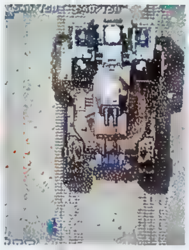

（写真7）LG2×2が見えたら、左からのMG3に注意。

BOSS

まずは出現時に前方機銃を破壊し、後方のシャッター砲台が開くのが見えたらボンバーを使ってシャッター砲台を破壊してしまおう。

次の攻撃は、正面下で撃ち込みつつ避ける。

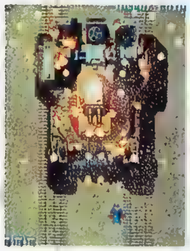

次の攻撃は、正面で楽にかわせる。次の攻撃が来るまで正面でOK。


正面に速弾を撃ってくるので、それが見えたら画面の左下へ。


そして、右をかすめるように速弾が通り過ぎたら、再び中央へ。


次は、主砲も弾を撃つので、少しずつ外側へかわすのがコツだ。そして再び中央へ。


2段階に分けて自機を狙うので、初弾を少し横にかわし、続けてもう一度横へ。


2段階目の攻撃でイヤなのはコレだけ。正面の弾のすぐ横を抜けよう。

ROUND4 中等訓練 Level 30

隠しボーナス

●弾を撃たれる前に壊すと入る「クイックショット」ボーナス。このステージでの対象敵機は「A10、MA6、LA3」の3機種となっている。

●前半のA10をクイックショットで倒した数だけ、後半でA10が出現する。この前半のクイックショットを前部取ると、直後のLA3が2機になる。

●親ボスの翼機銃が弾を撃つ前に壊すとクイックショット（1万点→10万点）。

●親ボスの翼機銃を左右同時に壊すと同時に壊す（10万点）。

●親ボスの小型砲塔を2つ同時に壊すと10万点。両翼に1セットずつ、計2カ所あり。

●親ボスのシャッター砲台を左右同時に壊す（10万点）。

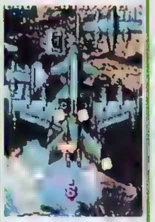
●子ボスのポッドを4個同時に破壊する（10万点）。

A10

5000点→5万点

MA6

3000点→3万点

LA3

1万点→10万点


両翼の小型砲塔は、重なっていれば撃ってこないぞ。


両翼の下に突き出ている4本のポッドは、すべて同時に壊せば10万点。

敵機の弾道を予測すべし

高高度での高速戦闘となるこのステージ最大の難点は、なんといってもやはり「敵弾が見づらい」ということ。ただ、このステージで出現する敵機の種類は少ないので、敵機の弾道を予測することは比較的たやすい。

ザコ戦闘機の弾は遅く、自機を狙っているので、大きく動いていればまず当たらない。弾の色も濃いオレンジなので、良く見ていれば、そうそうくらうことはない。

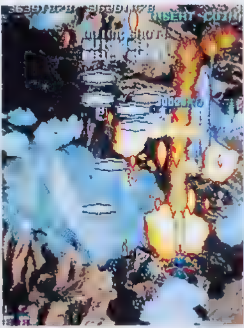
甲高い「キーン！」という飛行音が聞こえたら、画面上部から出現するMA6に注意。弾の色が薄い黄色なのでかなり判別しづらいからだ。ただし、コイツは両翼の先から、しかも真正面にしか撃ってこないので、思い切って真正面で迎え撃つようにするといい。

A10とLA6は、弾を撃たせないようにクイック狙いでいく。LA6のシーンでは、MA6との混合攻撃になるので、LA6にボムを使いつつMA6を処理する。

要は、出現している敵機の弾道を見極め、その軌道に自機を置かないことだ。


爆風に紛れて跳んでくる敵弾が最大のライバル！


MA6は真正面が死角。正面で迎撃しよう。


LA6には迷わずボム。MA6との混合攻撃にさせないように！

BOSS

まずは、ボスの出現時に翼機銃を破壊しておく。

そして、右翼の砲塔×2の出現を重なって待ち（重なっていると撃ってこない）、出現と同時に破壊する。左翼の砲塔×2も同じ。

そして、ボス本体両脇のシャッター砲塔からは自機を狙ったオレンジ弾と、本体から自機を狙った3WAY攻撃がくる。本体に一定ダメージを与えると次の形態になるので、さっさと撃ち込んで形態を変えてしまおう。

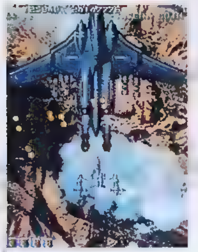
次に（写真A）のように回転砲台による攻撃と、自機を狙う速弾の連射弾がくる。回転砲台からの連射弾は、隙間があるので切り返しはできるのだが、自機を狙う連射弾が恐い。自機を狙う連射弾は、次第にその間隔を狭めてくるので、ゆっくり切り返すタイミングうかがってもいられない。安定パターンなら、ここでボンバーを使ってしまうことをオススメする。親ボスから子ボスが離脱して次の形態へ。

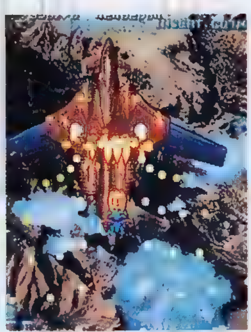
モードチェンジ後、写真B→C→D→Eの順に攻撃がくるが、Dは2発目のボムポイント。このボム＋撃ち込みで破壊できるはず。

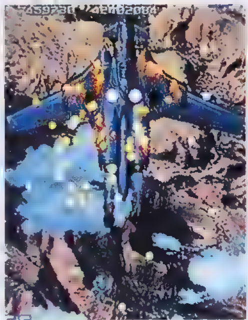
避ける場合は、正面3WAYの隙間に入ることになるが、敵弾の狙いが荒れているため、割と避けられるスペースが狭い点に注意。

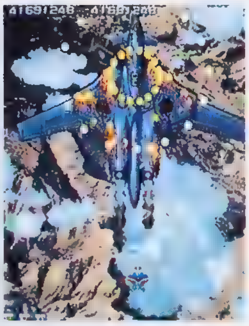
この形態でキツイのは、ボス本体の中心部から発射される全方位弾が他の攻撃とかぶった場合。見えたら迷わずボムを使おう。

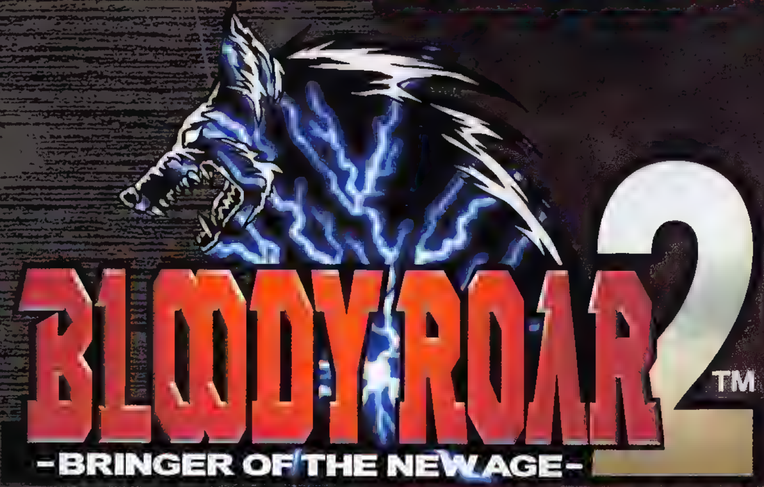

（写真A）切り返すのはなかなかムズイ。ボム＋撃ち込みで次の形態へ。


（写真B）4個ポッドを破壊して正面へ。


（写真C）正面に撃たせ、張り付いて撃ち込め！


（写真D）この攻撃にボムを使ってしまおう。


（写真E）全方位弾の最初に、もう一種の全方位弾が混ざっている。



※画面写真及び記事内容は開発中のもので、改良のため仕様が変更される場合があります。 ブラッディロア2

担当：GED

今回は2キャラの空中コンボを紹介。強烈な破壊力はないが、どちらも別タイプの強さを持っているぞ。

空中コンボ練習法

今回は、アリスとスタンをピックアップし、空中コンボを紹介していこう。

その前に、空中コンボを死ぬほど練習したいプレイヤーにちょっとした練習法をお教えしよう。

その練習法とは、CPU戦で「伏せ（⇩⇩）からの浮かせ技を多用する」という単純なもの。伏せ状態は、上、中段攻撃をスカせるのでカウンターが取りやすく、ヒット率もかなり高いからだ。最近のCPUにありがちな「超反応して下段を出す」といった、いやらしいアルゴリズムを持っていないのもうれしい。

CPU戦で操作をしっかり手になじませ、対戦でガンガン決めてやろう！


CPU戦では「伏せ」を多用すべし！


カウンターで浮いたら、あとはお楽しみタ〜イム！

回避を許さぬ手数の多さ

ノーマルヒットで浮かせ技になるラビットスパイラルを持っているが、スキが大きくバクチ性が高いので多用はできない。人間時も獣化時も、基本的にカウンターからの浮かせを狙っていこう。

カウンターヒットで浮かせ技となるのは、伏せP or K、スピニングホッパー、スルーパンチアッパー、ダッシュB、⇨K、ラビットフリップ、など。

スピニングホッパーは、ガードアタック技という性質上、カウンターも狙いやすい。

スルーパンチアッパーは、コンボではなく連続技だが、割り込もうとしてカウンターになることが多く、2打目にキャンセルも効くのでかなり重宝する。「ガードされていても必殺技までつなぎ、Gですぐに必殺技をキャンセル」といった使い方も重要なので覚えておいて欲しい。ノーマルヒット時にはよろけるので、サマーソルトやスピニングホッパー

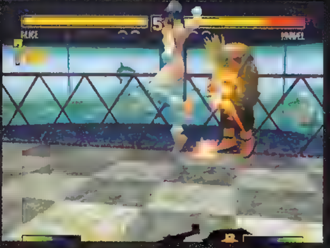

スルーパンチアッパーに割り込もうとすると2打目がカウンターヒット！


PPP⇨PやアッパーラビットラッシュハイにつなぎそこからキャンセルE必殺技へ。

といった各種必殺技につないで空中コンボを狙うこともできる。

ダッシュBは「人間時にダッシュ↓相手の目の前でB」といった使い方もできる。獣化しつつ浮かせを狙っていくわけだ。

浮かせ技とはちょっと違う


ラビットスパイラルで巻き上げ、さらに追い打ちを狙うこともできる。

が、ダブルサマーソルトキックやトリプルサマーソルトキックも有効だ。1打目がヒットするとよろけ状態になるので、2打目、3打目もヒットすることになる。

浮かせたら、PPP⇨Pやアッパーラビットラッシュハイで拾おう。どちらのコンビネーションも終わり際にキャンセルポイントがあるので、トリプルサマーソルトキックにつないだり、ラビットスパイラルやラビットフリップで浮かせ直しを狙っていこう。

アリスは手数重視といった感じで、「ごっそり体力を奪う」感はないものの、手数が多いので、受け身＆空中ガードによる回避が非常に困難だという特長を持つ。



ⓅⓀⓅ⇩Ⓚ	ブリッツリバースロー
⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓟ	アークドロップコンボラッシュ
⇦ⓅⓀ	スウェーキックコンボ
⇨Ⓟ ⇨[P]	スルーパンチアッパー
⬂ⓀⓀⓀ	レッグビートコンボ
⬂ⓅⓅ[P]⇩Ⓚ	ラビットステップ
ⓅⓅⓅ⇨[P]ⒷⒷⒷ⇨◇Ⓑ	アッパーラビットラッシュハイ
⬃ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	ローラビットラッシュグラウンド
⇩Ⓑ⇩ⒷⒷⒷ◇Ⓑ	ローラビットラッシュニー
⇩Ⓑ⇩Ⓑ⇩Ⓚ⇩Ⓟ	ローラビットラッシュスライダー
⇩⬃⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	スピニングホッパー
⇩⬂⇨Ⓟ（空中コンボ用多段ヒット技）	ラビットスパイラル
⇩⬃⇦Ⓚ⬅Ⓚ⬅Ⓑ	トリプルサマーソルト
⇩⬂⇨Ⓑ（浮かし技）	ラビットフリップ
⇩⬃⇦Ⓑ（移動技）	スイッチムーンサルト
ⓅⓀⓀ⇦Ⓚ	ブリッツコンボハイ
ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	ブリッツコンボロー
⇩⬇Ⓚ⇨Ⓚ	ルナーコンボ
ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	ローラビットコンボ
⇩⬂⇨⇩⬂⇨Ⓑ	リフティングスターレイン

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、Kはキックボタンを、Bはビーストボタンを、Gはガードボタンを表します。
○…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
□…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

Hyper Beast Duel



受け身を仕向け、投げ技も活用すべし



ⓅⓅⓅⓅ	シェルフェイスクラッシュ
ⓅⓅⓅⓀ	シェルラッシュギロチン
ⓅⓀ※ⓅⓅ	シェルスラッシャー
⇙Ⓟ（下段衝撃技）	バイオショック
⇨ⓀⓀ	トラストニースマッシュ
⇨Ⓚ⇩Ⓚ	トラストニークラッシュ
⇩ⓅⓀ	ハンドナイフコンボ
ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑ	カオスビートルラッシュ
ⒷⒷ⇩Ⓑ⇘Ⓑ⇧Ⓑ	バイオレンスビートルラッシュ
⇩⇙⇦Ⓚ（後Ⓖで途中やめ）	グラスホッパーレッグ
⇩⇘⇨Ⓟ（上段打撃投げ）	スパイダードロップ
⇩⇙⇦Ⓟ（下段打撃投げ）	アントラーボム
⇩⇘⇨Ⓚ（中段打撃投げ）	ホーネットグラブ
⇩⇘⇨Ⓖ＋Ⓟ（相手近くで）	スタンクラッシュ
⇩⇙⇦Ⓑ	バイオリジェクト
⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩⇙⇦Ⓟ	コンボアントラーボム
⇩⇘⇨Ⓖ＋Ⓟ⇩⇙⇦Ⓖ＋Ⓟ	ブレインクラッシュドロップ
⇨⇘⇩⇙⇦⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ（相手近くで）	ブースティングバースト

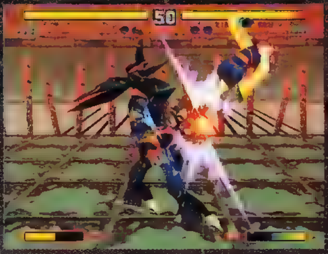
浮かせ技として使っていくのは、伏せP、伏せK、⇘P、⇘Bなど。伏せKはカウンターヒットすれば「きりもみ＝受け身不可」になるが、間合いが遠く、追い打ちにいきにくい。対して、伏せPはカウンターでも受け身ではあるものの、間合いが近いので空中コンボを狙いやすい。

⇒Pは打撃投げで、ノーマル時、カウンターに関わらず、自分の後方に放り上げるを持つ。この後はキャラの位置が入れ替わるので、コマンドも左右反転する点に注意してほしい。⇘Pのアッパー技も、人間時、獣化時ともにカウンターヒットなら浮かせることができる。⇘Pがノーマルヒットしてよろけたところに、再度⇘Pを当てて浮かせることも可能だ。

獣化時のみ狙える⇘Bは、ノーマルヒットで浮き、カウンターならきりもみになる。

獣化しているなら、バイオレンスビートルラッシュを狙うのもいいだろう。ちなみに、バイオレンスビートルラッシュは、BB「⇘入れっぱなしBB」⇘Bでもコマンドが成立する。

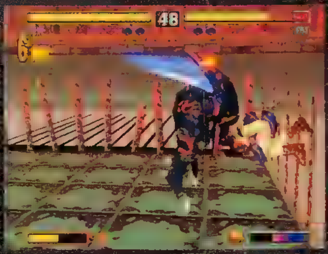
あまり威力の高い空中コンボはないが、威力の高いコマンド投げを持っているので、受け身をとるように仕向け、着地際に投げを狙うことも大切だ。



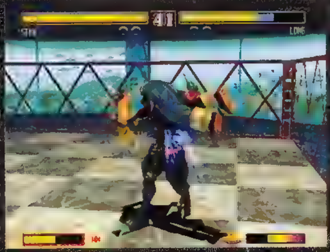
⇘Bはノーマルヒットでも浮くが、カウンターヒットすれば「きりもみ」になる。



受け身をとる相手には、PPキャンセルコマンド技と見せかけ……途中止めからの投げを狙っていくといい。



バイオレンスビートルラッシュやPPキャンセルスパイダードロップなどを狙っていこう。

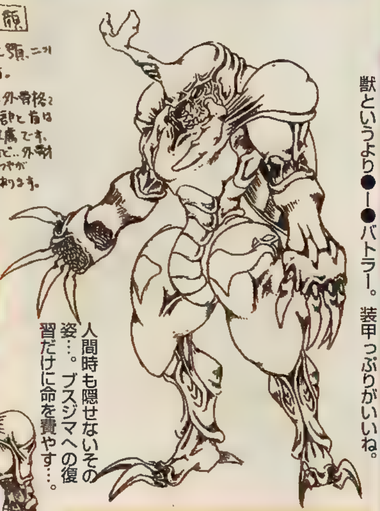




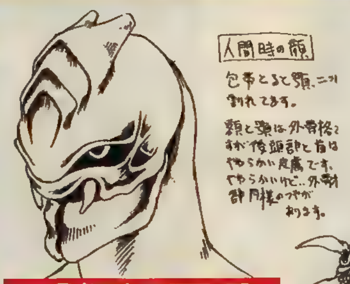
アントラーボムは打撃投げなので、バウンド中も拾ってくれるぞ。

初公開！設定資料集

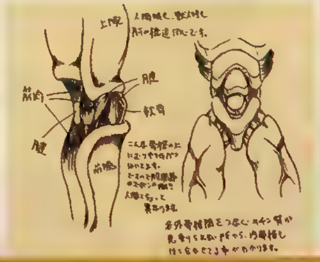
獣というより●ー●バトラー。装甲っぷりがいいね。



人間時も隠せないその姿…。ブスジマへの復習だけに命を費やす…。



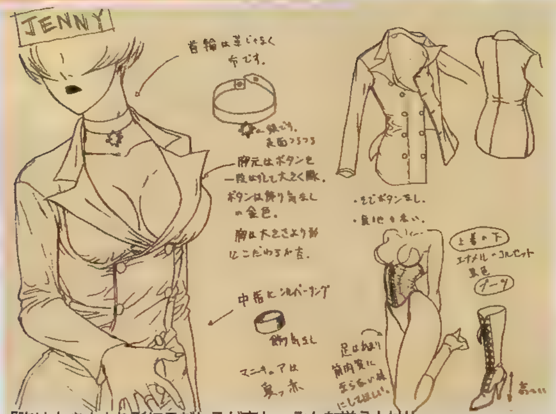




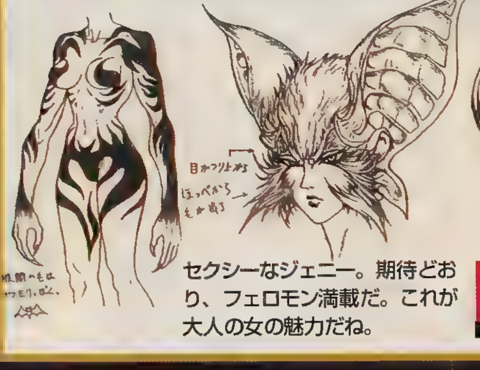
STUN

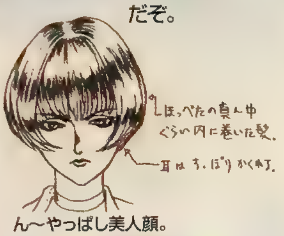
鎧のような身体を持つスタン。上は包帯をとった素顔。貴重な資料だぞ。

コスプレ資料にどうぞ。



「胸は大きさより形にこだわるが吉」…みんな覚えとけ!!





ん〜やっぱし美人顔。

JENNY

セクシーなジェニー。期待どおり、フェロモン満載だ。これが大人の女の魅力だね。

君はフィーバーしているか!?

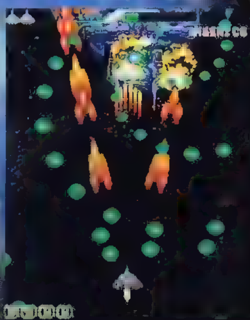
前回の記事の訂正と補足

まずは自機のスピードについて。完成バージョンでは全体的に自機のスピードが速くなった。前回の記事でオススメした3速はかなり速いので、3速が速すぎると感じる人は2速を使うようにしよう。

次にステージ構成について。前回ノーマルモードは全5面の1周エンドと説明したのだが、なんとノーミスで全5面をクリアしたときのみ、真のラスボスが登場する。真のラスボスの弾幕は、さすがケイブと思えるほど凄まじく（それでもちゃんと避けられるようにできているところはさすが）、一見の価値ありだぞ。



こいつが真のラスボス。やはりグラッチ江提督が乗っているのだろうか?



2速というスピードは、細かい弾避けに適しており、速い弾にも対応できる。

今回は1UPの出現条件など、このゲームをプレイするうえで役立つネタを一挙に公開しよう。　担当：KMT

得点システムについて

前回も得点システムについては紹介しているのだが、ここでもう一度おさらいしておこう。

まずはボス以外の敵の点数だが、これはその時点でサイボーグ兵士を獲得している数が、そのまま点数になる（サイボーグ兵士を10人助けているときに敵を倒せば10点、100人なら100点になる）。一度でもサイボーグ兵士を画面外に逃してしまうと、サイボーグ兵士の獲得数はリセットされ、当然敵の点数も1点に戻ってしまう。

ボスの点数は「サイボーグ兵士のステージ総獲得数（画面左上に表示されている数字）×敵の現在の点数」となっている。ボスを倒すまでにサイボーグ兵士を400人集め、その間に一度も画面外に逃していない場合は「400×400＝16万点」入るが、ボス直前でサイボーグ兵士を画面外に逃がし、ボス戦で20人しか獲得できなかった場合は「400×20＝8000点」しか入らないというわけだ。

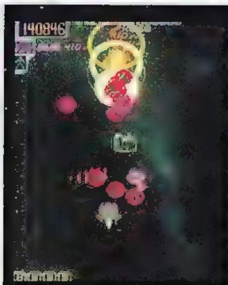
ちなみにサイボーグ兵士の獲得数は999でカウンターストップするので、ボス以外の敵の最高得点は999点、ボスの最高得点は「999×999＝99万8001点」となる。また、ボス以外の敵の点数が999点になっているときにサイボーグ兵士を取ると、1人につき999点が入る。



ボスを倒したときに「ドーン!」ってな感じで表示されるのがボスの点数だ。

1UPアイテムの出現法則

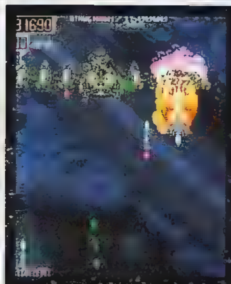
1UPアイテムは、サイボーグ兵士の獲得累計数（面クリアでリセットされない）が2000人に達したときに出現するようになっている。なお、MAXパワー時にパワーアップアイテムを取るとサイボーグ兵士の獲得数が+5されるのだが、それは換算されない。



普通にプレイをしていればだいたい4面で出現するぞ。

敵に張り付けばショットの威力がアップ!

自機のショットは、敵に接近して撃ち込むと威力がアップするようになっている（ショットヒット時のエフェクトが紫色になる）。敵に接近するのには危険が伴うが、堅い敵を速攻で破壊できるし、ボスに一気にダメージを与えることもできるので、うまく活用しよう。

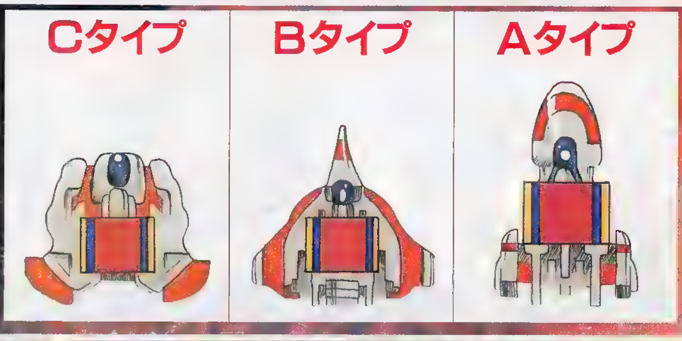


エフェクトが紫色になっているのがわかるかな?

自機の当たり判定について

さて、シューティングといえば気になるのが自機の当たり判定。このゲームでは、同じタイプの機体でも選択スピードによって判定の大きさが変化するようになっている。移動スピードが最も遅い1速が一番判定が小さく、自機のスピードが上昇するにつれ当たり判定が横に広がっていく（最も判定が大きい3～4速の当たり判定は、1速時の約1.5倍にもなる）。

機体による当たり判定の大きさに違いはなく、AタイプとBタイプは自機のほぼ中心部分に、Cタイプは自機の後方部分に当たり判定が存在している。



赤いワクで囲まれた部分が1速時の当たり判定、青いワクは2速時のもの。一番大きい黄色いワクは3、4速時のものだ。

オールクリア時のボーナスについて

裏のラスボスを倒してクリアした場合は、残機1機につき100万点、残ボム1発につき20万点入る。
裏のラスボスを出現させずにクリアした場合は、残機1機につき50万点、残ボム1発につき10万点入るぞ。

タイムアタックモードってなに?

弾銃フィーバロンには、ノーマルモードのほかにタイムアタックモードというものがある。このことについては前回説明したのだが、詳しい内容については触れていなかったので、ここでその内容について少し紹介しておこう。

タイムアタックモードの遊び方とルール

まずはタイムアタックモードの遊び方についてだが、その方法は「コイン投入後、A・Bボタンを同時に押したままスタートする」ただこれだけ。実は、このことはデモ画面で表示されるのだが…みんな気づいていたかな?成功すれば（ボタンが壊れていない限り失敗することはないと思うが）、自機選択画面の背景がエメラルドグリーンではなく、紫色になるぞ。

タイムアタックモードのルールはいたってシンプルなもので、3分間という制限時間内で迫りくる敵をひたすら撃ちまくるだけ。ボスのようなものは存在せず、自機は無制限で何回ミスしても大丈夫なので、3分経つ前にゲームオーバーになることはない。



画面右上にある数字がタイムカウンター。0になるまで敵を撃ちまくれ!

隠しアイテムについて

●柱アイテム

地形のいたるところに隠されている柱アイテム。出現させて破壊すると点数が入り、パワーアップアイテムが出現する。

●?アイテム

もう1つの隠しアイテムは、左の写真の地形に隠されているアイテム。隠されている場所をショットで撃ち込むことによって出現し、「?→小ハート→?→大ハート」の順で、アイテムが変化していくのだ。



稼ぐためには危険を省みず、画面上のほうで敵を倒すことが重要だ。

各アイテムの効果

●?
敵が約15秒間弾を撃たなくなる

●小ハート
パワーアップアイテムが2個出現

●大ハート
ボンバーアイテムが1個出現

柱を出現させよう!



一見何もないように見えるが…、この地形内に3つの?アイテムが隠されているぞ。



自機が近づいていくと、なにやら丸いものが!?



さらにその場にとどまっていると、柱がニョキニョキとはえてきた!



柱を破壊すると、点数が入るとともにパワーアップアイテムが出現するぞ。

前半3面ワンポイント攻略

●ステージ1

ステージ1は道中、ボス共に楽勝。難しい場所は特にない。ボスは、左右に2つ破壊可能なパーツがある。無視してもいいが、破壊すればサイボーグ兵士が出現するので、できれば破壊しておきたい。

●ステージ2

難しいのは中ボス破壊後の中型機ラッシュ地帯。中ボス破壊直後に出現する4機は、出現直後に自機を狙う弾を撃ってくるので注意。片側の2機だけを破壊し、弾避けに専念しよう。そのあとの6機1セットで出現する奴らは、出現順に破壊していけばいい。自機のパワフルショットがボムタイプなら、出現場所にミサイルをあらかじめ置いておくといい。

ボスは、左右にあるパーツを無視して、中央部のコア（弱点）を集中攻撃すれば楽勝。

●ステージ3

ステージ3はステージ中盤の地上砲台地帯に要注意。砲台を破壊するのが遅れると、あっという間に敵弾に追い込まれてしまうので注意しよう。また、地上砲台地帯では2台同時に出現する中型戦車（緑弾を360度にバラまくやつ）にも注意したい。必ずどちらか一方を速攻で破壊するようにしよう。

ボスはなかなかの強敵。左右の回転型砲台が撃ってくる3WAY弾は大きく動いて弾の外側を避けるようにする。回転型砲台破壊後の巨大円盤弾は自機をちょっとずつ動かして避けるようにする。避けきる前に画面端に追い込まれないように注意しよう。



中ボス破壊直後の中型機4機は、片側の2機を速攻で破壊し、弾避けに専念する。



左右のパーツが撃ってくる弾は、大きく動いて弾の外側を避けるようにする。



ステージ後半ではこの大型戦車に注意。最優先で破壊すること。



最終形態の攻撃は、ボスの正面をキープして避けるようにする。

お手軽、爽快、稼ぎ熱い!!



©SAURUS 1998
担当：MVP

安心できるゲーム性。今回はやや難しくなって歯ごたえ十分。

ショック2 基礎知識

ショックトルーパーズの最大の特徴はショットではなくてBボタンの回避であった。2ndスカッドになっても同じようにBボタンは回避だが、今回はジャンプで回避するようになり、実は結構変化がある。

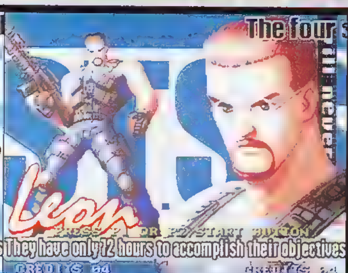
というのも、ジャンプ中にある程度レバーでの制御ができるのである。このおかげで前作の一番ダメージを受けやすかった点である「避けた先に弾があった」時でも、うまく逃げることができるようになったのだ。


前転からジャンプに変化し、より避けやすくなったぞ。

もう1つ知っておきたいことは、ラウンドチャージャーには「タメ撃ち」があるということ。下のエネルギーバーを多く消費してしまうが、より効果的な攻撃を仕掛けられるだろう。ちなみにこのバーはシールドの役目もしてくれるので無駄撃ちはやめよう。


ラウンドチャージャーの溜め撃ちはなかなか強力だ。

SELECT YOUR PLAYER

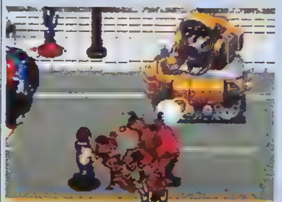


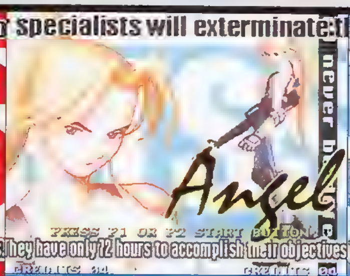
レオン

攻撃力：4　移動速度：1
耐久力：4　回避性：1

高い攻撃力の内訳は、ショットと同時に発射されるスプレッドにある。このスプレッドは一定距離しか進まないため、堅い敵、つまりはボス戦で攻撃パターンを覚えて撃ち込みをすれば速攻が可能である。

そのかわり移動速度が遅く、体の当たり判定も大きいので、しっかりとパターンを作らないとくらいまくるぞ。


スプレッドがいい感じのレオン。ぶっ壊せ!!

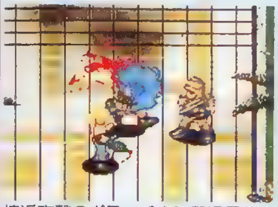


エンジェル

攻撃力：3　移動速度：2
耐久力：2　回避性：3

グラマーな美女・エンジェルはレオンに次ぐ攻撃力の持ち主。ショットはオーソドックスな前方タイプで、特筆すべきところもなくスタンダードなキャラと言える。

ウェポンの使い方にややクセが見られ、手榴弾の爆発地点から左右に爆風が広がるようになっている。うまく使っていけば要所要所で役に立つ。


接近攻撃のガス。チカン撃退用なのか?

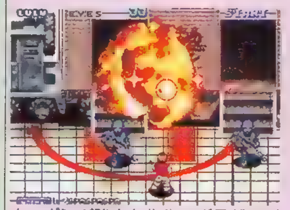


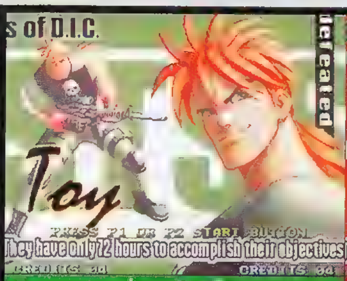
ルル

攻撃力：1　移動速度：4
耐久力：1　回避性：4

初プレイにオススメなこのキャラ。理由は、彼女がワイドショットだからである。ザコ敵に押されることが非常に少なく、どんどんナギ倒して行けるのが特徴だ。しかし攻撃力は高くないのでボス戦では手榴弾を併用していきたい。

また、移動スピードが速く接近攻撃を仕掛けやすいのも特徴であろう。


ウェポンが強力なルル。ボス戦で重宝するだろう。

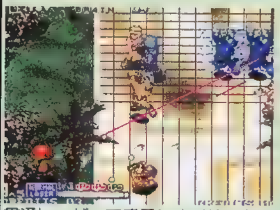


トーイ

攻撃力：2　移動速度：3
耐久力：3　回避性：2

メインショットが貫通力のあるレーザーなので、データ上は攻撃力の数値が低めだが、実際には強いとすら思えるくらいになっている。特にボス戦でパーツがたくさんあった時に効果が高いぞ。

他キャラと大きく異なるのがウェポンで、自分のまわりに爆風が吹き上がるようになっている。ボンバーか?


貫通レーザーで感電しまくりのあわれな敵兵士。

以前あった「DOH」のコーナーを復活してほしいと思います。タイトルを「私の履歴書」にして、題字も各ライターに書いていただきたいです。／東京都　P.N.ABS。君　◆諸般の事情で中断しているのだが、要望が多ければぜひ再開したい。プリーズリクエストハガキ。（ノリック）

まずは操作に慣れよう
「第二分隊出撃せよ」
ミッション1

MISSION1の流れ

戦闘	スクロール
①ザコ戦	縦
②戦車×2	
③バリケード	横
④中型戦車×3	
⑤ザコ戦×4	縦
⑥ボス	

右の表を見つつ早速攻略していこう。

まず最初のザコ敵だが、ここはなるべく接近攻撃で倒してアイテムを出現させていきたいところ。ジャンプで近付いて攻撃、そしてすぐにジャンプで逃げる、といった感じでいくと良いだろう。


最初は腕ならしも兼ねて接近攻撃でアイテムを出しまくれ!!

車がクラッシュする演出の後は、小型戦車が左、右の順に出てくる。動きが遅く、特に注意すべき点はないが、こいつの撃つ弾は爆風がデカいので覚えておこう。ちなみに、こいつに接触するとダメージを受けるので注意。


ぶつかると痛いッス。機械系に体当たりはやめよう。

ここを越すと待望の乗り物である戦車がいる。細かいことは左を見てほしい。

戦車に乗って進むとバリケードが見える。すぐにザコ兵士が来るので溜め撃ちを使っていこう。その後ザコが周りにドバッと出てくる。ここはすぐに戦車から降りつつ一掃していこう。というのも、戦車で敵の弾を回避するのは非常にキツいからだ。

このザコを倒すと中型戦車が上、中、下と順に3台右から出てくる。この戦車は大きめの弾を出してくるが、自分が戦車に乗っていれば最大の溜め撃ち2発で倒せるので非常に楽である。戦車に乗っていなくても弾は遅いのでそれほど苦戦はしないだろう。

この後は縦にスクロールしていき、ザコに4回囲まれる。

いずれのザコ戦も、左右どちらかに位置しながら上に移動してザコを出させるようにする。そして逆サイドに移動しながら撃てば大丈夫だろう。


溜め撃ち2発でウォッシャー!! 乗り物バンザイ。

操縦講座 STAGE1「ノーマル戦車」

MISSION1でいきなり出てくるのが戦車である。これら乗り物に対しての正しい操縦法をここで覚えてもらいたい。

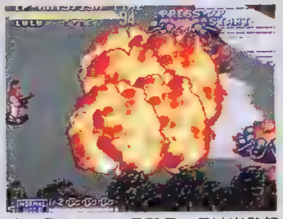
まず乗り降りであるが、これは乗り物にピッタリ張り付いてBボタンのジャンプで乗り、一度乗ったらBボタンで降りることができる。

次は耐久力について。乗り物はいずれも耐久力があり、敵の攻撃によってダメージを受け、0になると降りなければならない。赤くなりはじめたら注意。ザコに囲まれたら一度降りて戦うといいだろう。

最後は溜め撃ちについて。Aボタンを押し続けると下のゲージが上昇し、強力な溜め撃ちが出せる。ゲージの溜まり具合で2段階上昇するぞ。

ということはショットの方向固定がないのである。注意。

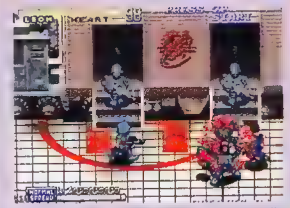

溜め撃ちは下のゲージを見てレベルMAXで使っていこう。

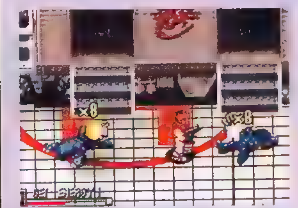

A+Bのショックアタックは当然超威力。ややもったいない?

MISSION1 BOSS ダイオ私設軍 超弩級トレーラー「パンドラ」

第一段階（兵士）

最初はトラックから出てくるザコ兵士との戦いだ。本体が弱点ではあるが、ここはひとつ、出現と同時に接近攻撃でどんどん倒していってアイテムを回収していくと良いだろう。点数も稼げるぞ。


出現と同時に切りかかれ!! 数に制限はあるが大量に来るぞ。


慣れれば全員斬れます。アイテム、点数、ウハウハってヤツだ。

第二段階（砲台）

第二段階は中身があらわになり、無数の砲台が相手となる。

砲台の種類は全部で3種類あり、左右にある小砲台、中央に2つあるレール砲台、そしてその後ろのコンテナ砲台である。

各攻撃はすべて1種類ずつで、左右小砲台からは、2WAYを扇状にばらまく攻撃が来て、中央のレール砲台は左右に動きつつ正面に弾を出してくる。

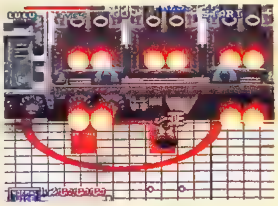
コンテナ砲台は正面に2連装の火炎弾を出してくる。

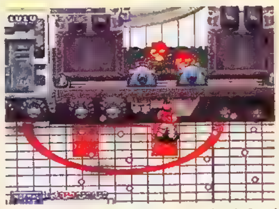
攻撃の順番を見てみると、小砲台→レール砲台→小砲台→コンテナ砲台の繰り返しで、破壊しないといけないのがレール砲台とコンテナ砲台である。

さて、攻撃がわかったところで早速攻略してみると、なんと

●中央真上が安全

なのである。この位置だと小砲台とレール砲台の攻撃が当たらないのだ。あとは正面のコンテナ砲台を攻撃される前に破壊してしまえば良い。


火炎弾の恐怖!! 半分以上なくなります。


でも速攻で正面を破壊してしまえば安全地帯ってことになる。

第三段階（トラック）

最後は残った部分だけ。これは左右に動くだけで突進してこないので非常に楽である。

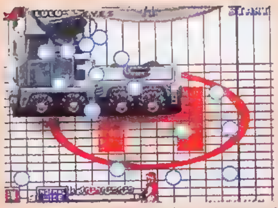
攻撃法は基本的には、

●2WAY→3WAY→4WAY

という1セットの攻撃を2セットずつ撃ってくる。ただしランクが上がると若干変化がある。

この攻撃はやや大きい弾で構成されているので一見つらそうであるが、ポイントを押さえれば簡単。

そのポイントとは、弾を撃たれたら左右どちらかに少し動くというもの。少し動けば2WAYの間に入りつつ次の3WAYの正面の弾を避け、4WAYの正面の間に入る形になるのだ。覚えよう。


撃たれたらチョイとずれるといいぞ。あとは撃つだけ。



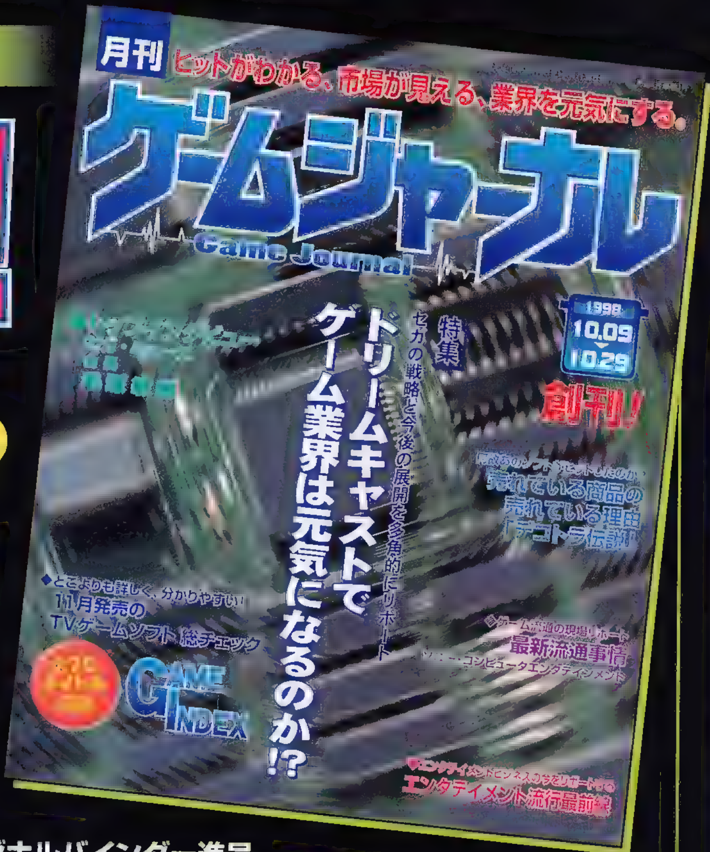
面クリアのボーナスも多種多様。スコアラー涙ものだ。

市場が見える！業界を元気にする！

ネス情報誌
ウ会場にて **創刊！**

で業界は元気になるのか!?

無料で差し上げます！



①創刊号より3号まで無料　②先着3,000名様に、特製オリジナルバインダー進呈
③週刊ファックスサービスで最新情報提供　※年間購読料：15,000円（年12回発行）

がすぐ手に入る！新作グッズ目白押し！人気作品は要チェック!!

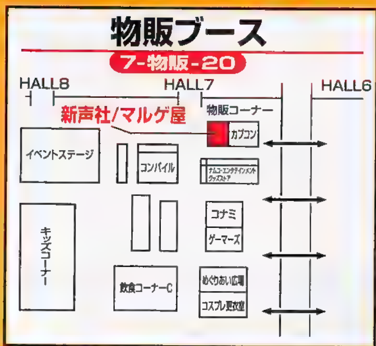
特製福袋
3500円
オリジナルグッズが
盛りだくさん！
何が入ってるかお楽しみ！

◆新商品ラインナップ◆

- ポスター『こけてぃっしゅこれくしょん』（桜瀬琥姫・司 淳・村田蓮爾ほか全5種）…………各1200円
- エスプレイド/怒首領蜂 ミュージックCD…………1800円
- 吉崎観音 メルティ マウスパッド…………1500円
- KOFライナーコート（京・庵 2種）…………各7000円
- マジカルドロップ3 フールの猫 マグカップ…………980円
- うたたねひろゆき モリガン-リリス2枚組テレカ…………2400円
- 横田守 セルプリンセス「美樹」セルセット…………3800円
- 横田守 セルプリンセス「美樹」オリジナルテレフォンカード…1200円
- ホットギミック快楽天 テレフォンカード(4種)…………各1200円
- 超機動伝説ダイナギガ ゲームショウセット…………3500円

※告知いたしました商品のイラスト及び価格は変更になる場合があります。ご了承下さい。

TO HEART
福袋 3000〜5000円
もお楽しみに！



天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

東京ゲームショウ'98秋

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
開催日：10月10日（土・祝）・11日（日）10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：通商産業省

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中

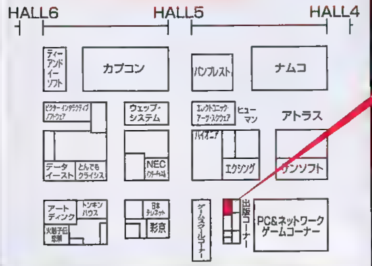
●前売券：一般 1,000円
●当日券：一般 1,200円
一般=中学生以上（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

ゲームジャーナル
Game Journal

ヒットがわかる！
ゲーム業界ビジ
ショ

東京ゲームショウ'98秋
10/9・10・11
新声社ブースで何かが起こる!!

出版ブース
4-出版-8



ここでゲームジャーナルを配布

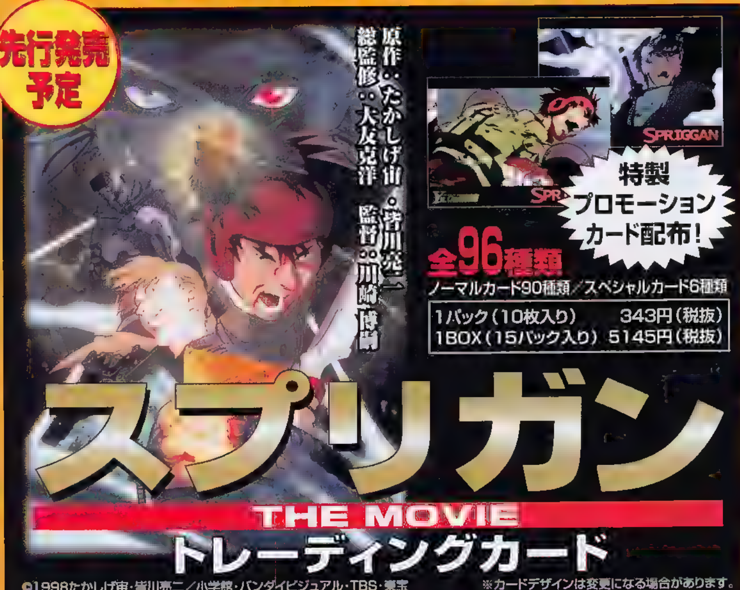
創刊特集 ドリームキャスト

東京ゲームショウ'98秋 会場でアンケートにお答えいただいた方に

●定期購読をお申し込みの方に3大特典がつきます。

マルゲ屋が東京ゲームショウ'98秋に出店!! ほしいゲームグッズ

先行発売予定



原作：たかしげ宙・皆川亮二
総監修：大友克洋
監督：川崎博嗣

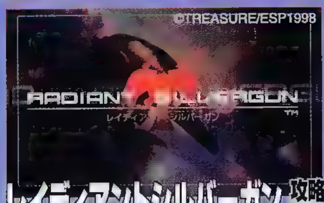
特製プロモーションカード配布！

全96種類
ノーマルカード90種類／スペシャルカード6種類

1パック（10枚入り）	343円（税抜）
1BOX（15パック入り）	5145円（税抜）

スプリガン THE MOVIE トレーディングカード

©1998たかしげ宙・皆川亮二／小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝 ※カードデザインは変更になる場合があります。



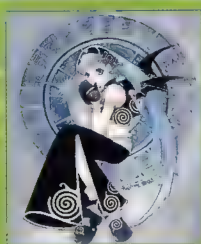
レイディアントシルバーガン 攻略ビデオ
80min 5800円



ラングリッサーV クラレット マウスパッド
1500円
©1998キャリアソフト

限定テレカ付 サイキックフォース2012 ゲームショウセット 4000円

限定テレカ付
桜瀬琥姫 ゲームショウセット
・テレフォンカード
・ポスター・パズル
＋会場特典
4000円



©KOHIME OHSE

ヴァイスクロイツ パワーアップセット
・テレフォンカード
・クリアポスター
・カードケース
・コースター
4000円



©プロジェクト ヴァイス・テレビ東京

新声社
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト GAMEST
ゲームセンターを10倍面白くする本
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
FAX.03-3293-9329
新声社ホームページアドレス http://www.shinseisha.co.jp/gamest/



魂(スピリッツ)を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝 ©SNK 1998
HYPER NEOGEO 64
The Future Is Now
SNK


HYPER NEOGEO64
RASH!
オマエニ コノ苦痛ヲ!!
HEY!
COME TO YOUR MAMA, MY DEAR!
HAHAHA....
©SNK 1998
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
TM
ビーストバスターズ ~セカンドナイトメア~
マシンガンとボムを使い分け、モンスターをなぎ倒せ!
本格派ガンシューティングゲーム登場!
●破壊の快感とドライブ感あふれるビジュアル演出!
●HYPER NEOGEO64基板が可能にした迫真の3Dグラフィック。
●ガン部分のパーツに抗菌部材を使用。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービスのみ)※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


CAPCOM
BLAS
燃やせ！ロボ魂!!
●河森正治×カプコン!!
&スタジオぬえ
大ヒットアニメ「超時空要塞マクロス」シリーズの河森正治氏&スタジオぬえと
カプコンの超強力タッグが誕生！ いま、ここに究極のロボット伝説が始まる。

GAMEST
October 10.30 1998
No.237
毎月15/30日発売
アーケードゲーム専門誌
ゲーメスト
平成10年10月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第28号通巻237号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価 540円 送料140円 本体514円



雑誌22445—10/30 ©1998 SHINSEISHA Printed in Japan
T1122445100547